3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.109
口袋光环收录
天诛4》部分难点
训练关卡演示（上）
特快专递
太空侵略者 极限2 [NDS]
忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼 [NDS]
黄金拳击 [NDS]
吉安娜姐妹DS [NDS]
走近业界
燃烧的狩猎之魂
“《怪物猎人》系列”5周年纪念开发访谈
专题企划
极意畅快婆娑罗
“《战国BASARA》系列”回顾
研究中心
NDS 横行霸道 唐人街战争
PSP《啪嗒嘭2》联机运蛋模式详细研究
攻略透解
战国BASARA 群雄之战 PSP
蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身 NDS
电击学园RPG 维纳斯十字架 NDS
外星战役 PSP
电脑报电子音像出版社



北通 游戏风暴

非常“1+N”
优惠大行动



活动形式



TV活动内容（数量有限，送完为止）

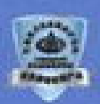
1.消费者购买北通PSP活动产品（除“PSP用EVA抗压包”），均获赠1条红色钢头皮革手绳.

2.消费者在指定经销商处购买以下3类套餐，再赠送价值28元北通游戏鼠标垫.

A. 北通数据保护套餐	买 北通合金装甲 +北通数据线	赠 游戏鼠标垫
B. 北通动力保护套餐	买 北通PSP动力堡垒 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫
C. 北通娱乐保护套餐	买 北通魔方炫音 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫

详情请咨询店内或登陆北通官方网站查询. 此次活动最终解释权归广州市品众电子科技有限公司所有!







北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300

本辑特别关注

《鬼泣》这个名字打从PSP还没发售就已经出现在了其预发售游戏的名单上，不过4年多过去了，这个游戏却一直都没有进一步的消息，以至于近日Capcom宣布它已取消开发时，大部分玩家都没有感觉到意外——这款游戏应该就压根没有开发过。《鬼泣》的取消也让人想起了PSP上另一款公布了N年但仍没有下文的游戏《GT赛车》的命运，可后者的制作人明显比前者要高明多了，一方面告诉你这款游戏还在开发但说不定还得N年以后才能发售，可另一方面却又死活不给你看游戏画面。其实我想到了这个份上，大部分玩家已经不指望能玩上PSP版的《GT赛车》了。制作人您慢慢整，咱不差游戏玩。

雷伊





掌机王SP VOL.109

本辑赠品
《战国BASARA 群雄之战》
主题书签
反
正

美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年4月第一版
印　　次：2009年4月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年4月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-151-4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

SOFTWARE 软件

破碎的记忆，《寂静岭》重制版登陆PSP

Konami日前正式对外确认，旗下人气恐怖游戏《寂静岭》的初代作品将被重制，并登陆PSP、Wii以及PS2三个平台。

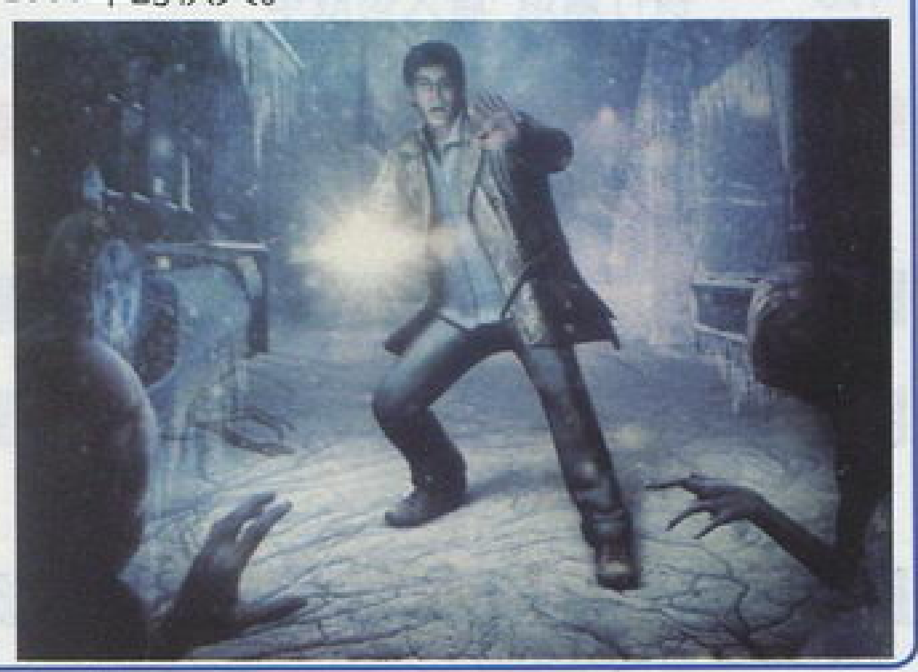
官方表示，重制版将被命名为《寂静岭 破碎的记忆（Silent Hill：Shattered Memories）》，为了能让玩家不至于感到重复，游戏将在PS版的基础上打乱原作的剧情发展路线并增加新的对话情节。玩家依旧扮演深入噩梦寻找爱女的Harry Mason，但过程将与PS版的游戏截然不同。

Konami方面还确认，重制版游戏还将新增一个名为“灵魂轮廓”的新系统，它将会监视



和记录玩家在游戏中的行为特征，比如你探索了哪些区域或是选择了哪些对话，并以此为基准不断对游戏的视觉效果和主人公Harry的反应进行细微调整。官方保证，这个新系统将使每个人在游戏时都能获得不同的体验，因为地球上不存在两个完全相同的人，所以两名玩家在玩游戏时所作出的选择也不会完全相同。

《寂静岭 破碎的记忆》预计上市时间在2009年的秋天。



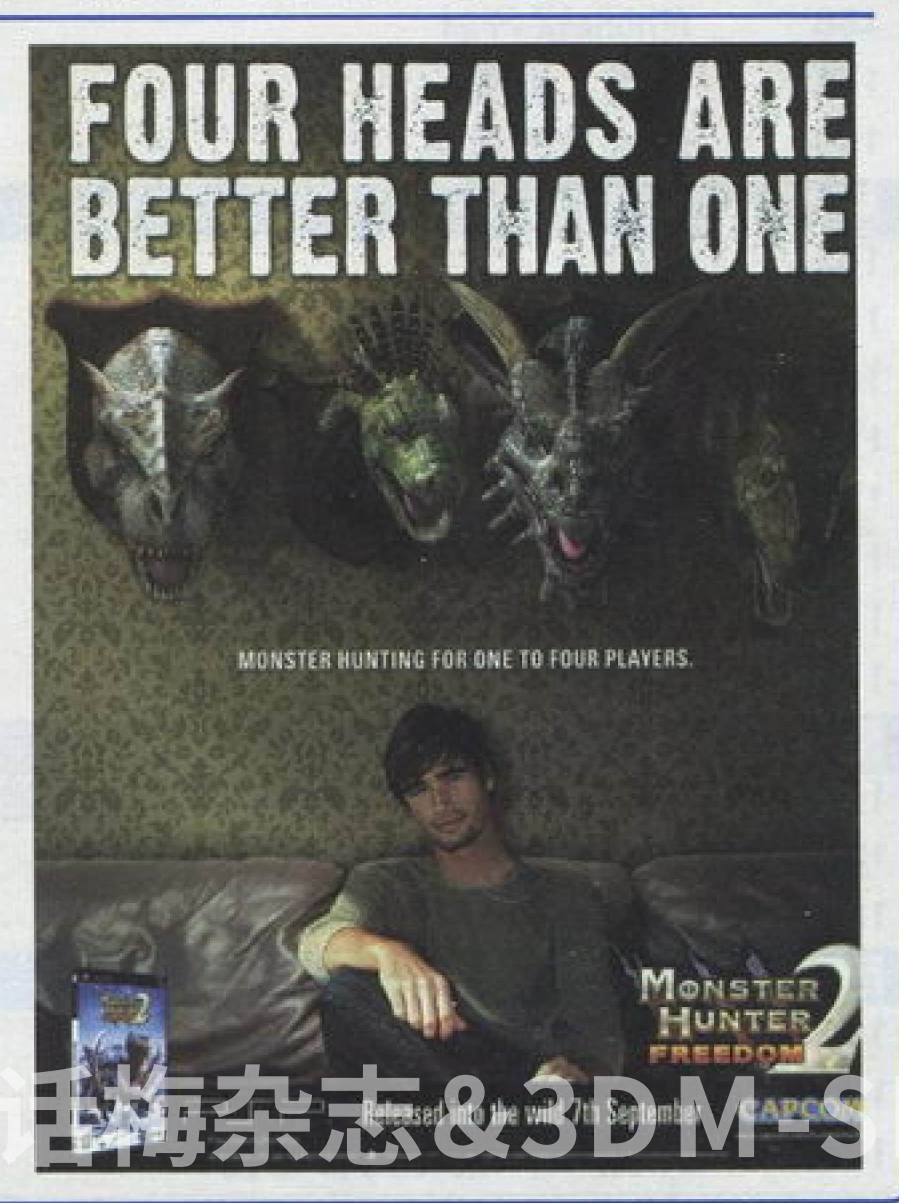
EVENT 事件

Capcom：我们要将《怪物猎人》推向欧美

说起《怪物猎人》，那简直可以用红得发紫来形容，不过这种现象仅限于日本地区，欧美地区的玩家似乎从来就对这款大作视而不见，相信Capcom方面也对这种现象十分纳闷，但可以确定的是，他们会力图改善这种状况。

日前，Capcom欧洲分社表示，公司之前在欧洲对于“《怪物猎人 携带版》系列”的宣传方面并没有做到位，而实际上这款在日本赚得盆满钵满的游戏在欧洲地区应该同样可以卖到非常火爆。所以，他们将在接下来的时间内全面加强对“《怪物猎人 携带版》系列”作品的宣传，“这个系列过去在欧洲所欠缺的就是宣传。公关和市场推广在几款作品上做得都非常有限，但这一次情况不同了，我们将全力以赴。”Capcom官方发言人在接受媒体采访时如是说。

接下来，就让我们期待这个系列在欧洲地区的表现吧！





PSP版《鬼泣》取消开发

事件 EVENT

日前，根据日本权威电视游戏周刊《FAMI通》最新一期刊登的消息报道，PSP版的《鬼泣》已经正式中止了开发，而苦苦等待了很久的玩家也无缘在PSP上见到但丁了，不得不说，这实在是一个让人感到无比遗憾的消息。而关于本次PSP版《鬼泣》的中止开发，Capcom并没有以任何官方的姿态出面公布，仅仅是通过《FAMI通》在一个很不显眼的位置将PSP版《鬼泣》列入了开发中止软件的名单中。

实际上PSP版的“《鬼泣》系列”作品虽然从未被正式确认过，但近些年却一直有模有样地传着关于这部神秘作品的各式各样的消息，Capcom官方网站的新作发售表中也一直有《鬼泣》PSP版的身影，只不过关于游戏情报的一栏中一直是“未定”字样，而在大家等待了多年之后，没想到“未定”没有换成一个具体的数字而是变成了“取消”。对此，Capcom方面在后来曾派官方发言人澄清，但媒体和玩家也仅仅是得到一句“PSP的规格刚刚被公布的时候，《鬼泣》确实曾作为有开发前景的作品被列进了备选名单中，仅此而已。”



《模拟人生》之父离开EA组建新工作室

事件 EVENT

被认为是游戏界最伟大作品的《模拟人生》和《孢子》的设计者威尔·怀特（Will Wright）日前对外发表声明将离开就职长达12年的EA，并带领自己的团队组建一家名为“蠢人俱乐部（Stupid Fun Club）”的新工作室继续进行游戏开发。



不过，这间新工作室背后的投资者依旧是EA，EA方面表态将支持怀特和他的新工作室，EA首席执行官John Riccitiello就此事对记者说：“我们相信怀特对新工作室的判断，我们也非常期待日后与他和他的团队之间的合作。”

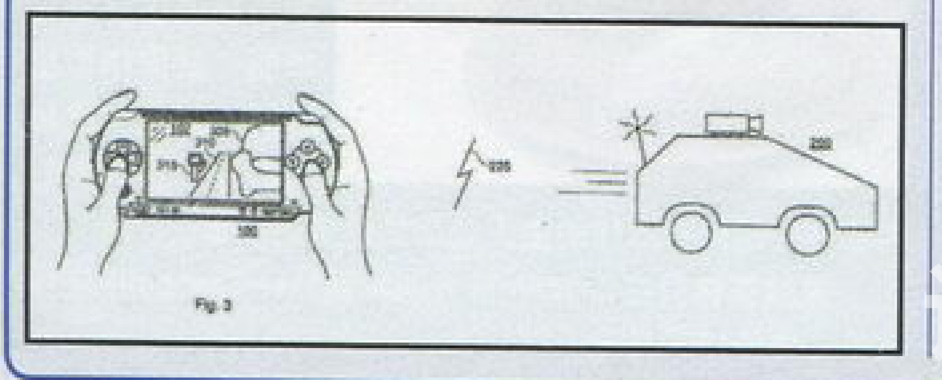
怀特在发表的声明中说道：“在EA工作的12年里，我与业界最富聪明才智和创造力的开发者们一起度过了许多快乐时光，我盼望着今后能够与他们继续合作。”他还表示，新工作室将聚集最具创造精神的从业者，致力于面向游戏、电影、电视和互联网等尖端娱乐体验到原创内容。另外声明中还提到，今后怀特的工作室将会展开“新项目”的研发，而EA则会继续持有发行这些新作品的权利。

“近年来电子娱乐业的飞速发展和全方位变革是促使我思考并探索新发展模式的主要原因，我希望能够借助新的工作室，为更多的平台开创形式更加丰富多彩的娱乐内容。”怀特在最近一次接受媒体采访时说道。

PSP的新遥控赛车专利浮出水面

硬件 HARDWARE

PSP版的《GT赛车》相信很多玩家都已经苦等了很多年了，可至今等到的依然是“本作仍在开发中”的答复，不过别伤心，一款更逼真的模拟驾驶游戏也许就要来到PSP上了。



日前，SCE欧洲分社注册了一项PSP的相关专利，其大致内容描述的是如何使用PSP操控一辆玩具赛车。这辆赛车上装有摄像头和麦克风，让你能够通过无线网络即时观看车体前方视角画面、听到电机发出的嗡嗡声，并操控它在厨房、客厅间穿梭，这个过程中操控者从PSP屏幕上看到的不是引擎渲染的画面，听到的也不是事先采集好的赛车引擎声，而是完全真实的竞速过程，拟真程度可以说无可匹敌。



多点触控屏幕，新型号PSP传闻再起

日前，国外游戏媒体PocketGamer的报道称，来自索尼硬件研发部门的内部消息渠道向他们透露，新PSP的详细规格和售价将在今年6月的E3上被公布并有望在今年圣诞节左右上市。

PocketGamer称，新掌机在很多方面更接近iPhone，具有一个“巨大”的多点触控屏幕，并且具有之前传闻的滑盖式设计。当玩家把滑动式的屏幕推开之后，下面露出的将是玩家们熟悉的各种按键以及双类比摇杆。游戏方面，该“内部人士”称，新PSP确实如之前传闻所讲将废除UMD光驱，所有的游戏都将通过下载渠道得到。而除去传统用按键操作的游戏之外，还会有利用到多点触控屏幕的游戏存在。



消息流出后，索尼方面自然如以前一样并没有发表看法，但正所谓无风不起浪，根据经验来看，之前PSP-2000和PSP-3000都如传闻一般确实存在，这款新型号的PSP会如何呢？就让我们等到E3来揭晓答案。



新闻短讯

《雷电十一人2 威胁的侵略者》发售日公布

近日，Level-5正式确定了人气足球题材RPG“《雷电十一人》系列”的续作《雷电十一人2 威胁的侵略者（イナズマイレブン2 胁威の侵略者）》的发售日。官方表示，新作将于2009年10月1日发售，售价为5040日元，对应平台依旧是NDS。



《雷电十一人2 威胁的侵略者》的故事将紧接前作。新作中少年足球队员们的对手是来自宇宙异形学院的外星人足球队，它们毁坏了雷门学院校舍并誓要将足球从地球上消失，为了拯救地球打败外星侵略者，少年们踏上了征战全日本的足球之旅。本作的游戏舞台将是日本全国，玩家将走访日本各地一边追寻外星球队一边邀请其他足球高手加盟。

昂贵收纳包再次来袭，SCE与SE联合推出《异说 最终幻想》主题周边

日前，SCEJ旗下的时尚品牌“PS Pictogram”宣布将与Porter及Square Enix进行合作，推出超人气PSP游戏《异说 最终幻想》的主题便携收纳包。产品全名为“DISSIDIA FINAL FANTASY×PORTER×PS Pictogram PSP用ケース”，售价方面依旧如“PS Pictogram”系列的其他产品一样十分昂贵，为11950日元。

这是“PS Pictogram”品牌与PSP平台的“《最终幻想》系列”游戏合作推出的第二款主题周边，收纳包正面有Porter标准的刺绣标签以及《异说 最终幻想》的游戏图标。前袋可以装入PSP的UMD，主机收纳位可以放置PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000的主机，能够兼顾所有的PSP用户。



华丽茶杯，《逆转检察官》又推新周边

Capcom近日又公布了一款即将于2009年5月28日发售的NDS新作《逆转检察官》的新周边——“御剑怜侍的华丽茶杯”。这款茶杯的设计非常华丽，就像中世纪欧洲贵族经常使用的那种，在茶杯的内部杯底还印有本作的主人公御剑怜侍的头像。



这款茶杯只在Capcom官方购物网站e-Capcom中进行销售，售价1800日元。

掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

《机动战士高达 战场之绊 携带版》虽然夺得了日本软件榜的首位，但实际销量大大低于预期，消化率也不高。没有再现街机的临场感、PSP上高达相关游戏过于泛滥、游戏6090日元的售价偏高等都是该作品没有延续"《高达 战争》系列"辉煌的原因。PSP的《MHP2G》廉价版依然停留在软件榜的第3位，长卖之势令人惊叹，也让效仿其游戏理念却已经跌出榜单的《真·三国无双 联合突袭》羡慕不已。

软件销量（日本） 2009年3月30日～2009年4月5日



1 机动战士高达 战场之绊 携带版

NEW

机动ガンダム 战场の绊ポータブル

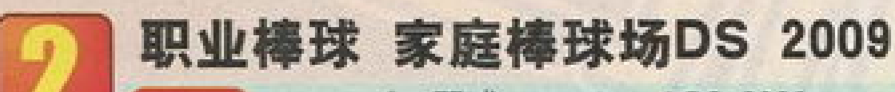
■NBGI ■ACT ■2009年3月26日发售 ■6090日元

虽然本作的类型为ACT，但动作要素所占的比重并不多，游戏的卖点更多的还是策略的运用和团队的合作。队伍的组成固定为4个成员，战斗中每个成员都有自己的职责，拥有良好平衡性的队伍在各种战况的应对上往往要更有利一些，所以出战前的准备工作也是一个不可忽视的重要环节。



周间销量 2万9971套 累计销量 11万4904套

PSP



2 职业棒球 家庭棒球场DS 2009

NEW

プロ野球 ファミスタDS 2009

■NBGI ■SPG ■2009年4月2日发售 ■5040日元

周间销量 2万8750套 累计销量 2万8750套 NDS

3 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元

周间销量 2万7890套 累计销量 58万3312套 PSP

4 马里奥和路易RPG3

マリオ&ルイージRPG3

■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元

周间销量 2万7089套 累计销量 49万4980套 NDS

5 超级机器人大战K

スーパーロボット大战K

■NBGI ■S・RPG ■2009年3月20日发售 ■6090日元

周间销量 1万5071套 累计销量 18万4618套 NDS



6 魔界战记2 携带版

NEW

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

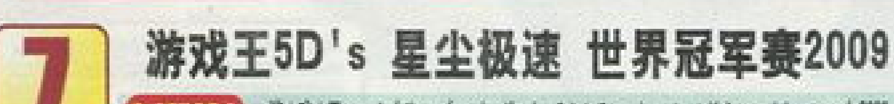
■日本一Software ■S・RPG ■2009年3月26日发售 ■5229日元

继一代之后，被称为"史上最凶"的"《魔界战记》系列"的第二代也移植到了PSP上。PSP版在保留了PS2版所有内容的同时加入了大量新要素，在新增加的"阿库塔雷篇"中，玩家可扮演人气配角阿库塔雷，去体验全新的冒险。即使是玩过PS2版的玩家也能够找到新的乐趣。



周间销量 1万4348套 累计销量 4万9667套

PSP



7 游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009

NEW

遊☆戯☆王ファイブディーズ スターダスト アクセラレーター ワールドチャンピオンシップ 2009

■Koei ■TAB ■2009年2月26日发售 ■5040日元

周间销量 1万1956套 累计销量 4万8447套



NDS

8 节奏天国 金

リズム天国ゴールド

■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元

周间销量 1万1883套 累计销量 166万3307套 NDS

9 立体绘图方块

立体ピクロス

■Nintendo ■PUZ ■2009年3月12日发售 ■3800日元

周间销量 1万1266套 累计销量 9万3113套



NDS

10 三角帽与魔法的365天

とんがりボウシと魔法の365にち

■Konami ■ETC ■2008年11月13日发售 ■4800日元

周间销量 9737套 累计销量 34万5060套



NDS

硬件销量（日本） 2009年3月30日～2009年4月5日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	5万8226台	86万3280台	214万3372台
PSP	4万7263台	77万3368台	1185万1852台
NDSL	7992台	22万638台	1762万6606台（2407万5812台）

软件销量（美国）

2009年3月29日～2009年4月4日



排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	抵抗 报复之刻	SCEA	Resistance：Retribution	TPS	2009年3月17日	1万1431套	6万9888套
2	美国职业棒球大联盟09	SCEA	MLB 09：The Show	SPG	2009年3月3日	1万1112套	7万5448套
3	瑞奇与叮当5	SCEA	Ratchet & Clank：Size Matters	ACT	2007年2月13日	9789套	140万5130套
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	6202套	258万6814套
5	麦登橄榄球09	EA Sports	Madden NFL 09	SPG	2008年8月12日	5412套	74万5085套
6	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	Midnight Club：LA Remix	RAC	2008年10月21日	5393套	29万6612套
7	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Vice City Stories	ACT	2006年10月31日	4903套	142万5884套
8	钢铁侠	SEGA	Iron Man	ACT	2008年5月2日	4745套	37万3483套
9	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War：Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	4604套	109万5670套
10	美国职业摔角联盟2008	THQ	WWE Smackdown vs Raw 2008	FTG	2007年11月13日	4543套	43万3051套

NDS部分

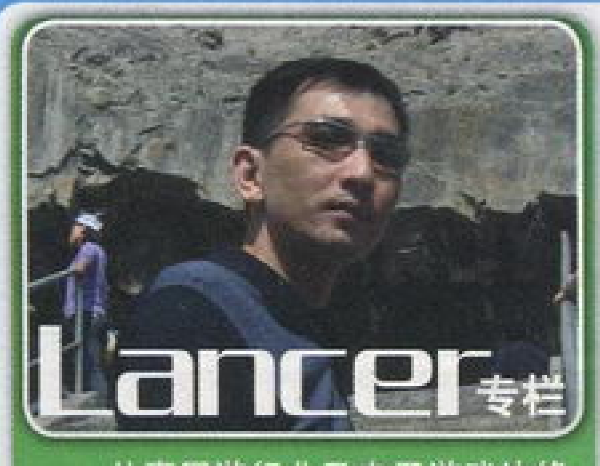
排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪 白金	Nintendo	Pokemon Platinum	RPG	2009年3月22日	32万109套	117万4383套
2	横行霸道 唐人街战争	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Chinatown Wars	ACT	2009年3月17日	4万8659套	20万4175套
3	雷顿教授与不可思议之镇	Nintendo	Professor Layton and the Mysterious Village	AVG	2008年2月10日	3万6717套	57万8383套
4	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	3万5367套	541万464套
5	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	3万1239套	668万1926套
6	乐高星球大战 传奇	LucasArts	Lego Star Wars：The Complete Saga	ACT	2007年11月6日	2万2051套	153万4063套
7	超级马里奥64 DS	Nintendo	Super Mario 64 DS	ACT	2004年11月20日	2万1974套	356万7548套
8	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	2万1119套	869万6346套
9	最终幻想·水晶编年史 时之回声	Square Enix	Final Fantasy Crystal Chronicles：Echoes of Time	A・RPG	2009年3月24日	1万8585套	4万3879套
10	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Disney	Club Penguin：Elite Penguin Force	AVG	2008年11月25日	1万7913套	87万6661套

2009年3月美国游戏销量

由美国权威统计机构NPD统计的2009年3月美国游戏市场的软硬件销售情况于近日出炉。硬件销量方面的排名与2月份毫无出入，不过主机的销量相对2月份出现了一定程度的下滑。NDS主机的销量保持在PSP的3倍以上，与日本市场两台掌机几乎平起平坐的周销量形成了极大的反差。软件销量方面，《口袋妖怪 白金》登陆美国后果然刮起了一阵飓风，3月份的销量达到了80万5000套，排名当月软件榜的第2位，仅次于X360版的《生化危机5》（月销量93万8000套）。



硬件销量	
机种	销量
Wii	60万1000台
NDS	56万3000台
X360	33万0000台
PS3	21万8000台
PSP	16万8000台
PS2	11万2000台



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

“砖家”与报告

由于工作原因，笔者平常要接触各种市调报告，对着密密麻麻的数字研究市场趋势是一个很枯燥的过程，有些报告动辄数百页，看起来很是吓人，光是那厚度就让人不敢质疑其权威性。可是定睛一看，真是想不质疑都不行。早些年有一个很经典的统计报告，说是日本的游戏业规模已经超越了汽车业，当时笔者才疏学浅，差点就被唬住了，不过转念一想：光是丰田一家的年营业额就有十几万亿日元，换成游戏机相当于10亿台，换成游戏软件相当于20多亿套，所有日本人每年平均购买4部主机外加8套游戏才赶得上。不知道这份“报告”的作者在动笔前是否做过这个简单的算术题。

这些年有了Enterbrain和NPD的统计报告，配合网络这个便利的工具，其他各类不知所云的报告逐渐无所遁形，但那些旨在吓唬外行人的报告依然存在。最近又出现了一篇让人边看边忍不住摸脑门的调查报告。

英国有个MI6情报局，美国有个“MI6游戏市场会议”，照理这个专业的游戏产业会议应该不至于在统计报告上闹出笑话，可在最近一次会议发布的报告中，确实是颠覆了人们对游戏产业格局的基本认识，这份报告中称：iPhone与PSP用户平均购买的游戏数量最多，去年iPhone用户平均购买4.57款游戏，PSP用户购买4.12款游戏，接下来分别是PS3（3.99）、PDA（3.70）、X360（3.55）、Wii（3.44）和NDS（3.39）。在二手游戏方面，PSP排第一（2.71），NDS依旧垫底（2.01）。iPhone游戏便宜，排在第一也不稀奇，可PSP排第二就有些诡异了。对NPD数据稍有关注的玩家都知道，去年美国游戏销量榜前10名的位置一直是由Wii、NDS和X360占领，PSP别说TOP10，TOP50之内都罕见其踪，PSP用户怎么就突然变成了最活跃的游戏购买者?

MI6的这份报告大概是“砖家”们在办公室里幻想出来的，又或者是把苹果或索尼的员工作为抽样统计对象，估计参加会议的有识之士们也不会太往心里去。那么“砖家”费了不少气力写的这份报告究竟用意何在? 这可能是与MI6会议中的一个新议题有关——iPhone与PSP的战争。

自从去年苹果发布了App Store，iPhone VS NDS以及iPhone VS PSP就成了时髦新话题，也有一些苹果拥趸说iPhone最终将把索尼和任天堂统统赶出掌机市场。这让笔者想起几年前Square Enix、Capcom等纷纷宣布力挺NTT DOCOMO时，日本业界抛出的手机胜利论。iPhone的游戏笔者玩过不少，日本的手机游戏笔者也曾在出差时于TGS试过一些，笔者的个人感受是：论游戏性和游戏阵容，iPhone比起日本的手机游戏还差一截，更别提向NDS和PSP叫板。日本的手机几年前就有了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》和《MGS》，可至今也没对掌机市场造成半点冲击。

MI6把iPhone和PSP摆上神台，大概是为了说明网络发行将成为主流的道理，笔者也相信这将会是大势所趋。App Store目前可供下载的软件已达2.5万，10亿下载量的阶段性目标指日可待。PSP今后难免将在网络发行之战中与iPhone正面交锋，但二者的定位截然不同，App Store下载量虽大，可大多为免费和廉价软件，PSP的目标是把每套30～40美元的游戏从货架搬到网络，索尼需要的不是App Store井喷般地集中爆发，而是细水长流地逐步过渡。iPhone游戏可以成为人们玩腻《贪吃蛇》之后的替补品，而要玩真正的掌机游戏，你还是要在口袋里多揣一部PSP或NDS!



二十四城记



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

经同事的极力推荐，周末偶尔得闲去电影院观看了贾樟柯导演的新片《二十四城记》，居然被深深地感动了一把，电影即将结尾的高潮阶段眼眶不禁也有些湿润。《二十四城记》的剧情是以成都一家真实存在过的420军工厂为故事背景，这家曾经红火兴旺过数十年的国营军工企业因经营不善走向衰败，其工厂厂房即将被拆除改建商品房，三个代表着不同时间段的昔日“厂花”不约而同地故地重游，电影以倒叙手法从她们的角度描述了大工业时代的小人物群像，还模仿纪录片手法在电影里穿插了许多原420厂员工的采访回忆。虽然身在上海，笔者也在一家有着悠久历史的国企就职多年，亲身经历了工厂的兴衰起落，影片中描述的许多人物和剧情桥段备感真实亲切。

被作为今年香港电影节闭幕收尾片的《二十四城记》再次延续了贾樟柯小众电影叫好不叫座的命运，据说目前全国累计票房还不到1000万元，笔者前往观赏的那天也大致可以了解到该片的市场景况，偌大的电影院里上座率不到六成。贾樟柯是当代中国青年导演中的翘楚，《二十四城记》也是2008年度的国产电影佳作，笔者曾经惑于该片遭遇市场冷遇的原因，直到亲身观摩后方释然。贾樟柯电影一直以写实见称，但因此导致了受众面的局限性，《二十四城记》所叙述的故事主题注定其不会被主流消费群体的都市青年白领们所青睐，然而能够对之产生共鸣的国营企业中下阶层员工们，又有多少人有闲心和闲钱特意前往电影院观摩呢？

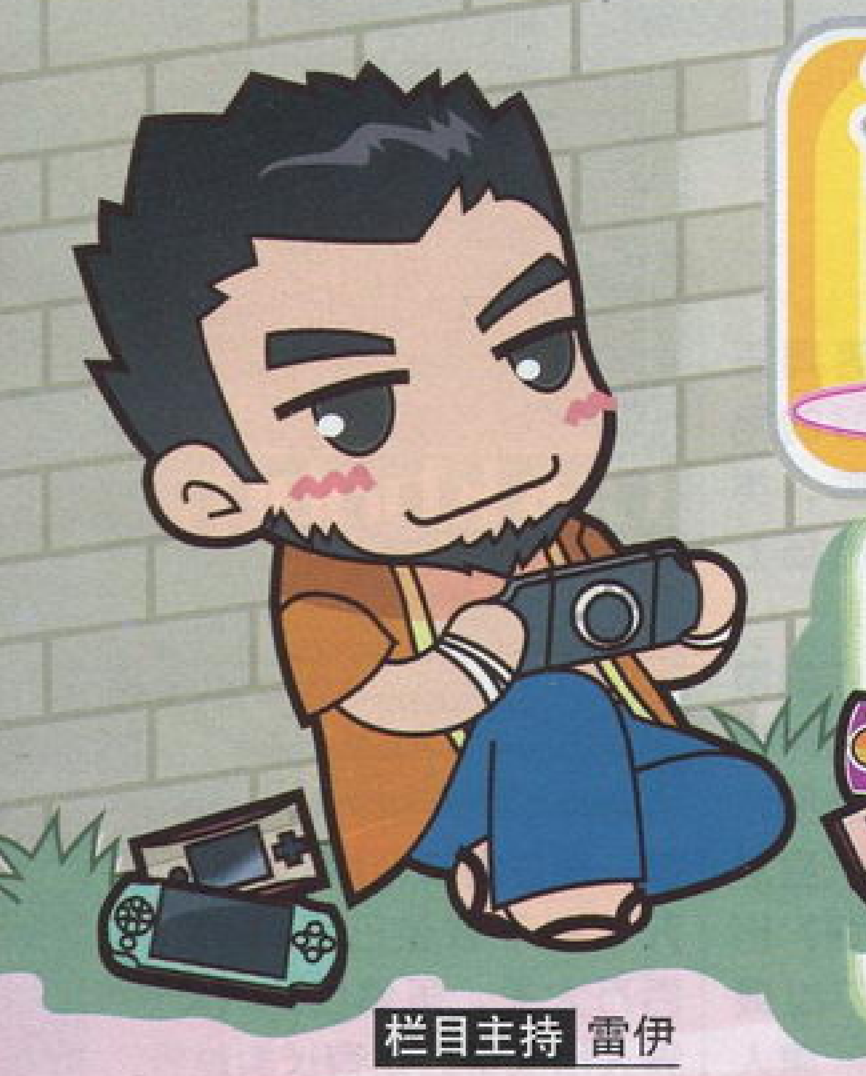
好的电影不一定等同于票房好的电影，票房好的电影往往也未必是好电影，类似的结论套用到游戏市场上同样适用。

笔者对欧美厂商制作的掌机游戏素有偏见，一直认为性格豪放粗犷的西方人很难制作出小巧细腻类型的作品（虽然传世不朽的《俄罗斯方块》出自欧美人士手笔），不过最近推出的NDS版《GTA 唐人街战争》却完全让人改变了看法，该游戏的优秀品质和欧美各大媒体发布的先行评测报告完全吻合，家用平台最新作《GTA Ⅳ》的关键要素几乎被完全继承。RockStar的开发团队曾经宣称NDS版《GTA》消耗了他们大量的工作时间，现在看来并非夸大其词，《GTA 唐人街战争》的游戏丰富度对于掌机游戏来说绝对算得上难能可贵，总流程可达上百小时。开发团队还针对NDS的硬件特性颇动了番脑筋，以扬长避短的方法展现了该平台目前为止最出色的3D效果，此外对双屏和触摸等功能的活用也非常让人叹服。

根据发行商TAKE2最新披露的初步统计数据获悉：《GTA 唐人街战争》发售一个月余在欧美地区的实际销量为30万份（北美约20万），这个成绩虽然不能算太糟糕，但确实有些对不起《GTA》这个鼎鼎大名的品牌标题，更对不起发行商颇为尽心竭力的宣传力度（新一季《南方公园》里也有《GTA 唐人街战争》的广告海报），要知道在几乎同一时间段里，NPD机构统计X360独占发布的《GTA Ⅳ》第一部付费资料片“失落与诅咒”的下载量已经顺利突破百万大关。虽然目前《GTA 唐人街战争》渐有长卖趋势，但最终销量超越PSP版《GTA 自由城故事》基本没戏，须知PSP在欧美的市场保有量尚不足NDS的四成，TAKE2今番实在让人有抱错了腿的感觉。

事实上很容易理解《GTA 唐人街战争》无法取得和口碑相符合销售佳绩的原因所在：欧美地区NDS的主流用户群年龄层在8-14岁之间，这些客户的家长们有多少愿意掏腰包为自己的下一代购买这款充满血腥暴力色彩的限制级游戏呢？至于那些追捧“《GTA》系列”的所谓大龄核心玩家，更加不会舍X360版《GTA Ⅳ》新资料片不顾，而去玩一款有严重内容缩水嫌疑的掌机版。我们完全有理由相信，如果《GTA 唐人街战争》发售在欧美地区已呈日薄西山之势的PSP平台，或许虽然不复当初的鼎盛景象，至少也可以比NDS版多卖那么三、五万份。

许多玩家经常会抱怨和疑问：“XXX游戏为什么不在XXX平台推出。”他们并不了解市场调研对于企业经营的重要性，如果无法真正掌握市场的方向性，即便再优秀的游戏作品也会落得南橘北枳的结果……



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

《战国BASARA》新作改变了游戏类型之后，玩法变得更加接近于《高达对高达》，这种改变到底是好是坏可谓见仁见智，不过对于原作FAN的雷伊来说，多多少少有些不大适应。PSP的《外星战役》是一款让人惊喜的原创作品，喜欢SLG的玩家可不要因为其名气不响而错过，试着玩一下肯定会有意想不到的乐趣。NDS平台的《蜡笔小新》新作延续了系列一贯的轻松恶搞，丰富有趣的变身也给玩家留下了深刻的印象。

栏目主持 雷伊

外星战役

一款PSP上原创的美式风格战棋类游戏，游戏分别从人类和外星人两个种族的视角出发，演绎了一场为争夺资源而进行的大规模星际战争。



战略性	★★★★★
耐玩度	★★★★☆
DIY度	★★★★☆

总分 23

米格 一款让人意想不到的SLG佳作，游戏的战略性非常强，战斗时稍有不慎就有可能陷入万劫不复的境地。各种不同型号的机体以及部件的组装，让玩家可以根据自己的需求和喜好来制作属于自己风格的机体，剧情模式关卡中的各项任务完成起来也是个不小的挑战。剧情方面由人类和外星人两条线从不同角度来进行叙述让人感觉非常厚道充实，而美式漫画风格的过场动画也让很少接触欧美游戏的人眼前一亮，在这里将这款PSP上罕见的原创美式SLG推荐给所有喜爱这类游戏的玩家，相信它一定不会让你失望的。 推荐 **8**

LIKY 非常硬派的战棋SLG，浓重的科幻风格令人着迷，游戏繁多的数据以及名词或许给上手造成一些麻烦，但只要深入进入就会放不下手。 **8**

盲先知 游戏给人最深的印象就是丰富的CG动画，画面音乐也可圈可点，不过别扭的操作、缓慢的节奏和偏低的难度都是游戏较大的问题。 **7**

■Mytran Wars■UMD■Deep Silver■SLG■2009年3月20日■1～2人■无对应周边

战国BASARA 群雄之战

本作一改系列以往的"割草式"战斗，主要强调同伴与同伴之间的协力作战。游戏中的可使用人物多达30人，每个角色各自都有个性十足的特技。



音乐	★★★★☆
爽快度	★★★☆☆
对战乐趣	★★★★☆

总分 23

洋葱 本作的画面素质只能算是中等，不过音乐倒是相当不错，很好地烘托出了战斗气氛。关卡过于重复是本作一大不足之处，过多的杂兵战也容易让人厌烦。本作的收集要素相当丰富，每名角色都有专用的武器、防具以及服装，想要集齐可是一个浩大的工程。与系列前几作收录了大量精彩CG动画的剧情模式相比，本作的剧情模式实在是不厚道，大部分剧情均是用文字+配音的形式来叙述，剧情动画少得可怜，辛辛苦苦通关后也只能得到一张静止的图。另外，剧情动画中角色说话不张嘴这点依旧让人觉得十分别扭。 **8**

胧月 系统并没有预想中改变得那么大，失去了横扫千军的乐趣后，作为主打的"对战"在系统上尚有待改进。任务模式颇具挑战性，只是很消磨玩家的耐心。 **8**

马修 游戏的操作感和打击感还是很不错的，音效也原汁原味。但此类游戏没有了一骑当千的感觉不是一般的别扭——本作分明就是"战国喧哗"版的《GVG》。 **7**

■战国BASARA バトルヒーローズ■UMD■Capcom■ACT■2009年4月9日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"[illegible]"级别。

电击学园RPG 维纳斯十字架

玩家要扮演一名原创主人公，和《电击文库》的众多角色一起在异世界冒险，从“绝梦”的手中将各个世界纠正到与原作相符的发展轨道上。



画面	★★★☆☆
音效	★★★★☆
FANS向	★★★★☆

总分 21

胧月 作为《电击文库》15周年的纪念作，厂商很轻松地抓住了声优这个卖点，1Gb的容量支持了主线的全程语音，光是这点就足够让原作FANS义无反顾了。然而，作为一款RPG，本作在剧情上显得非常薄弱，每一章除了开头和结尾外的一点“NETA”剧情外，全部都在绕迷宫和解谜中度过，没看过原作的玩家甚至不知道究竟发生了什么事情，这也算是本作无法亲和大众的地方。战斗方面可自行调节难度的设定倒是很体贴，卡片合成系统让原先简单的战斗变得更有趣，不过游戏的综合评价只是“尚可一玩”。 **7**

洋葱 厚道的全程语音以及能和数位人气小说的女主角共同战斗对于FANS而言确实有不小的杀伤力，不过游戏的系统方面过于简陋，过多的迷宫也让人头疼。 **7**

雷伊 战斗还算有点意思，颇有点“《传说》系列”的味道。不过游戏核心向的程度太高了一些，如果不是原作的FANS，很难在游戏中寻找到兴奋点。 **7**

■电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス■卡片（1Gb）■Ascii Media Works■RPG■2009年3月19日■1人■无对应周边

蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

“《蜡笔小新》系列”第三次登陆NDS平台，此次小新在黏土的世界中展开一段不同寻常的冒险，花样繁多的变身和造型各异的BOSS都是本作的亮点所在。



画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★☆

总分 23

马修 这一作的设定实在是很新颖，背景中各式各样的黏土逼真又不失童话风格，让人很容易就联想到玩橡皮泥的日子。全程语音可以说是本作的一大亮点，但伴随而来的则是剧情部分给人过长的感觉，而且第一次玩时剧情部分只能快进不能跳过的设定，也有点强迫的意味。游戏的操作一如既往地优秀，按键操作和触摸操作的切替无任何牵强感。本作中不少关卡都设计得相当合理，BOSS战更是精彩激烈，从开始至通关，基本不会有冷场之感。八大关卡也让游戏的流程长度得以保证，不过相对于20多种变身还是显得有些短。 推荐 **8**

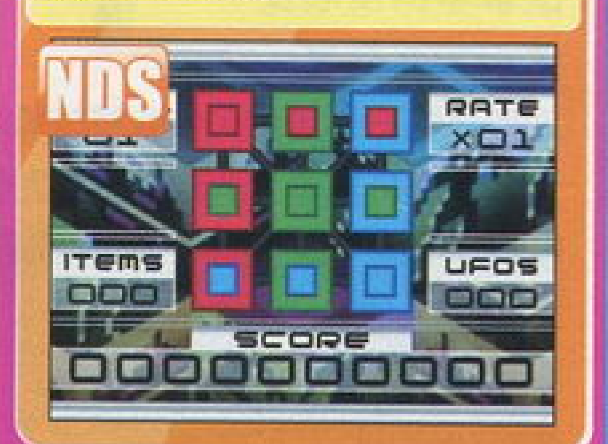
乌冬 变身系统仍然是游戏的亮点所在，小新的各种古怪造型让人忍俊不禁，和以往作品相比这次的变身所占比重更大，需要利用变身来解谜的地方随处可见。 **8**

雷伊 和系列前几作一样，本作依然保持着较高的可玩性，而丰富的语音也让人感觉十分充实。小新的造型和招式都非常有趣，令游戏过程毫无枯燥之感。 **7**

■クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身！■卡片（1Gb）■NBGI■ACT■2009年3月19日■1～5人■无对应周边

太空侵略者 极限2

将系列传统玩法进行革新，再结合了流行风格的音画效果，本作是一款既怀旧又新潮的射击游戏，爽快感和可研究度都比较高。



音效	★★★★★
难度	★★★☆☆
眼花度	★★★★★

总分 22

盲先知 游戏继承了前作喧哗热闹的风格、颜色鲜艳的敌人与武器，不断变化的背景画面让游戏充满了现代风格，而非常像素化的形象和经典的玩法又有种把人带回30年前的感觉，也许这正是厂商想要传达给玩家的。虽然游戏的玩法简单、流程很短，但是其实系统非常复杂，各种复杂难懂的得分系统让玩家常常顾此失彼，也让游戏上手有了一定难度。游戏的音效做得非常出色，各种打击音效会和背景音乐的节拍节奏一致，好像是在玩音乐游戏一般，让人不知不觉融入游戏中。游戏中的各种视觉效果比较花哨，很容易觉得眼花。 **7**

羽纹 本作通过最简单的方式让玩家享受最原始的游戏乐趣，如果你觉得本作是款简单的休闲小游戏就大错特错了，HARD难度的关卡足以让人抓狂。 **8**

LIKY 相比前作又增加了新的要素和玩法，使得爽快感和新鲜感都大大增加，曾经简陋无比的游戏能进化到今天这个形态确实令人赞叹。 **7**

■スペースインベーダー エクストリーム2■卡片（512Mb）■Taito■STG■2009年3月26日◆1～2人◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 羽纹

重温那穿越千年的感动！

黄金眼评分 24

游戏时间：70小时以上

热血推荐

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

NDS **超时空之钥**

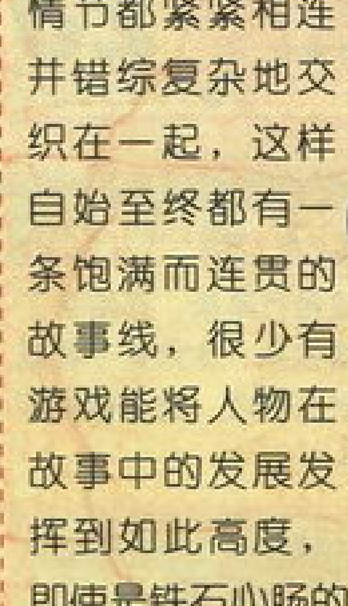
クロノ・トリガー

◆Square Enix◆RPG◆2008年11月20日◆日版◆1～2人◆1Gb◆5040日元◆无对应周边

1995年，Square联手《最终幻想》的制作人坂口博信和《勇者斗恶龙》的制作人堀井雄二，并邀请著名漫画家鸟山明负责人设、光由康典负责游戏音乐，这套梦幻般的阵容造就了一款史诗级的RPG作品，对，这就是SFC版的《超时空之钥》。作品中众多广受喜爱的人物和奇异的故事情节使得该作成为历史上制作最好的游戏之一。如今厂商将其移植到了NDS这个时下最受欢迎的掌机平台，那些令人难忘的角色、庞大的故事构架以及多达13种的不同结局又再次呈现在大家面前，下面就让我们来回顾一下这部作品吧！

优秀的剧本

一款优秀的RPG作品，理所当然要有一个好的剧情，虽然本作的剧情在本质上没有脱离勇者救世这个俗套的范畴，但由于引入了时空穿梭的概念而使得游戏的剧情饱满而精彩。作品以平凡少年克罗诺的偶然奇遇为开端，讲述了他在各个时代结识同伴并一起冒险的故事。本作对角色的刻画尤为细致，从冷酷又善于算计的恐龙族之女王阿扎拉，到虽然身体被魔王变为青蛙、却发誓要将其打败的蛙人剑士，再到挥舞着镰刀并伪装为男巫的魔王，游戏将所有人的情节都紧紧相连并错综复杂地交织在一起，这样自始至终都有一条饱满而连贯的故事线，很少有游戏能将人物在故事中的发展发挥到如此高度，即使是铁石心肠的人也会被故事所触动，另外那庞大的结局数量即便





■游戏的CG素质都很不错。

是现在的次世代大作也很少有达到的。

幽雅的画面&动人的音乐

本作虽然移植至SFC版，但也加入了当年PS移植版的一些精髓，清晰流畅的CG动画便是其中代表。游戏的实际画面和SFC版无甚区别，并没有像《最终幻想Ⅲ》那样重新进行了制作。不过由于主机解析度的原因，画面在NDS屏幕上显示出来时还是给人鲜艳、亮丽的感觉。不管是天空中的白云飞鸟、家里拉开窗帘后洒在地上的阳光，还是城市热闹的街道、虚幻的时空通道以及人物的小动作，厂商在画面细节方面所下的功夫让玩家在游戏开始之初就感觉到处处流露着惊喜。



音乐则是《超时空之钥》的另外一大亮点，Square最为看重的游戏音乐制作人植松伸夫和光田康典联袂为我们打造了一首首动人曲目。游戏的背景音乐也同剧情和场景配合得天衣无缝，城市的欢快喧闹、家里的温馨、教堂的空灵、战斗的紧张都被表现得淋漓尽致。主角克罗诺舍命挽救队伍成员的悲情一幕在急促背景音的衬托下更让人记忆犹新。

"创新"的战斗方式

之所以为标题的创新两字加上引号是因为本作所采用的即时活动式战斗（Active Time Battle、简称为ATB）在时下虽然已司空见惯，但在SFC时代还是颇具新意的。和"《最终幻想》系列"又有所不同的是，本作中战场上的敌人时刻都在进行着移动，也就是说玩家在发动某



▲ATB的战斗方式让作品充满了紧张感。

些范围攻击时就必须考虑到敌方与我方的位置关系。随着不断出现的变化，对应战略也将做出必要的改变，这使得游戏的节奏感更强。另外还要顺带一提的就是合力技系统，3个小队成员协同发动的合力攻击能产生相当于普通攻击两倍甚至三倍的威力，不过在对目标造成绝大伤害的同时也存在一些硬伤，最直接的限制条件便是合力技必须在3人ATB槽均蓄满的情况下才能发动，为等待同伴满足发动条件而遗失战机、甚至导致战斗失败的情景比比皆是，这就对玩家在临场判断的准确性上提出了更高的要求。

一些瑕疵

在说完作品的优点后，我们再来看看本作一些不尽如人意的地方。首先是游戏使用的字体很小（这也是Square Enix推出的部分NDS游戏的通病），对于想怀旧而选择了经典模式的玩家来说则反应更明显——菜单的字密密麻麻，而战斗指令的字几乎都缩成了一条线，这不仅让游戏玩着累，更是会影响到大家的心情。第二个就是本作的新增内容不太厚道，“龙之圣域”这个隐藏迷宫里接任务做任务的模式实在没有新意，并且大多数都是来回两地送东西的委托，很容易让人产生厌烦情绪；“次元扭曲”则搬用游戏中现有的迷宫素材东拼西凑而来，滥竽充数的迹象明显；“次元斗技场”就更不用说了，培养怪物的过程单调而无聊，对战基本是拼怪物自身的实力，毫无技术可言，最要命的是斗技胜利品都是些通常游戏情况下就能取得的物品，所以也没什么需要特别访问的价值。



▲只要实力强，在斗技场里秒杀对方也很平常。

结束语

在时下“炒冷饭”盛行的大环境里，许多经典游戏都被重新包装拿出来卖钱，无论是《勇者斗恶龙》还是《最终幻想》，只要名头够响亮就会被厂商拿来榨取剩余价值。不过复刻游戏的过度泛滥也是游戏创意枯竭的一种体现，在无法确认推出新作品是否好卖的时候，厂商更加愿意保守地去制作原来曾经卖座的老产品。面对这些游戏，老玩家一般都会抱着怀旧的心理，而没有玩过这款游戏的新玩家则会抱着尝试的心态。但不管怎么说，最终的赢家还是厂商，虽然这样可以赢得短期的利益，但是人们不能总沉湎于怀旧的情节中，尤其是现在游戏市场普遍缺乏新作的大环境下更是如此。在文章的最后也希望原创新作的风暴能来得更猛烈一些。





清明回家祭了下祖，顺便把N年前买的盘《龙樱》看了，这部讲述一群人渣（勉为其难算是）变为人才进入日本最高学府东京大学的日剧确实比预想中好看很多。抛开剧中对应试教育的深层探讨，里面提到的一些应试的思路、方法以及技巧，确实有不少可取之处。各位应考的同学在休息的时候也可以找来学习学习，不过该作的游戏《龙樱DS》（0891）就不用去碰了，整个一小学生玩的X门功课同步学的“XX高点读机”（SO EASY!）。还是说到栏目上来，在经过大作如云的3月后，NDS和PSP的游戏市场都显得有些冷清，因而本辑的NDS推荐选了几款3月发售的游戏，另外近期NDS上也有两款汉化素质非常优秀的一线大作，之前错过了的玩家务必一试哦。

文 翔Starry 编 LIKY

本辑游戏推荐

DT 街头暴力赛车

PSP	DT CARNAGE	
	Agetec	RAC
	美版	编号：无

推荐给：赛车游戏爱好者·以陷害对手为乐的玩家

如果把《马里奥赛车》的道具系统用到真实赛车类型的游戏上会有什么样的效果呢？本作即是一个例子。游戏引用了道具武器系统，玩家在比赛开始前除了可以购买技能进行装备外，在比赛中也能获得武器道具。为防止被对手攻击，比赛前还可以装备防御道具，当有车对你使用武器时，启用防御道具就能避免武器效果，如果防御道具启用够快，还能够“以彼之道，还施彼身”。每辆赛车都有一个损耗值设定，当该车被道具折磨得损耗值变为零时，那辆赛车就报废了，也就等于退出比赛。故事模式是游戏的主要内容，形式上与《口袋妖怪》的道馆挑战一样，玩家需要到世界的每个地区挑战当地的联盟，每个联盟旗下有几个挑战任务，完成任务后的评价决定你能够获得当地联盟点数的多少，当联盟点数达到一定值时，该地联盟的BOSS就会出场，和他竞速取得胜利后即可开启新的联盟。每个任务完成后能够获得技能点数，使用技能点数能够获得新车、购买技能以及强化每个赛车手的能力。在玩家的车队中有5位车手，每个车手的能力各有千秋，玩家需要在一个类似《FFⅫ》执照盘的成长盘上用点数购买强化各角色的能力。角色能力的高低影响着赛车性能的发挥，只有好车而赛车手能力不够也是不行的。除故事模式外，游戏还收录了能够自己设置规则的街机模式、最速挑战模式和几个迷你的赛车趣味游戏。



◀引入互相陷害的道具武器系统是游戏的最大特色。

▶通过类似《FFⅫ》的执照盘系统提升车手的能力。

真实版《马里奥赛车》！

足球学院

Football Academy

NDS		
	EA	ETC
	欧版	编号：3539

推荐给：自认为是真球迷的玩家·热爱足球却对《胜利十一人》苦手的玩家

“创建并证明你的足球知识”，这是游戏的一句宣传语，也是对本作的最大概括。EA财大气粗，实名收录了欧洲足球五大联赛的球队和球员，而本作的重点就在于检验你对这些球队和球员的足球知识。一开始斯科拉里教练会为你讲述游戏的玩法，你要打造一支学院梦之队，努力获得明星球员，最后战胜联赛各个强队。游戏主要由足球IQ测试和比赛组成，足球IQ测试通过三个小游戏决定你的IQ分数，测试的游戏大多是关于足球知识的，比如刮队徽猜队名、在地图上标识俱乐部所在城市、根据球衣判别属于哪个联赛等等。IQ分数越高，你的学院球队能获得的球员也就越好，队员间的默契数值也会越高。比赛模式有些类似于《天使之翼》，要获得胜利除球队能力起主要作用外，还有很大的运气成分。



◀快把属于该国联赛的俱乐部球衣捡回筐里吧！



▲游戏的比赛模式类似于《天使之翼》。

断剑 圣堂武士之谜 导演剪辑版

Broken Sword: The Shadow of the Templars – The Director's Cut

NDS		
	Ubisoft	AVG
	欧版	编号：3548

推荐给：解谜类AVG爱好者

本作是“《断剑》系列”第一款作品的重制版，该作也曾推出过GBA版。玩家刚开始扮演一位巴黎的女记者Nico，被邀请到欧洲传媒大亨的宅邸进行采访，但Nico刚一到，传媒大亨便被一名小丑扮相的人谋杀，Nico决心调查事件的真相，然而她却被卷入一场关于中世纪历史传奇的阴谋当中。在游戏中玩家需要不断点击场景中的各种物品用以调查资料或者获取道具，然后用它们来打开场景中的一些机关获取信息以此推动剧情的发展，这样的玩法有些类似于《密室逃脱》。如果不幸被谜题卡到，还会有类似《雷顿教授》中解谜的HINTS提示。游戏无论是故事部分还是解谜部分对英语的要求都比较高，自信英语不错的玩家不妨来尝试。



◀游戏的画面采用2D手绘动画风格，看起来十分细致。

新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd 特別篇 ポータブル

PSP		
	CyberFront	AVG
	日版	编号：无

推荐给：喜欢《EVA》的玩家·体验玩游戏像看动画的玩家

本作移植自2006年的PS2版，是动画《EVA》外传性质的作品，讲述的是第三新东京市遭到一次神秘空袭的第二天，碇真嗣的班上转来一名女学生雾岛真名，一见面她就对真嗣展开主动进攻，接下来发生的故事就要由玩家来体验了。游戏采用了高清晰的动态图片，画面风格非常接近于动画。另外它也没有采用常见文字AVG加对话框的形式，而是直接在画面上嵌上字幕。除少量场景需要选择移动外，玩家无需使用任何按键，人物的对话都是自动进行。再加上原动画版声优的全程配音，感觉就像在看一部全新的《EVA》动画。在《EVA新剧场版：破》即将来临之际，用该作重温一下《EVA》的世界氛围，体验一个全新的故事不失为一个很好的选择。



▲故事的进行仿佛在看一部动画。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。

园丁妈妈

Gardening Mama

NDS	Majesco	SLG
	美版	编号：3605

推荐给：喜欢种花种草的玩家·女性玩家

很难想像“烧菜妈妈”的两款作品能够取得如此巨大的成功：目前第一作全球销量379万，第二作251万，成为NDS销量最高的第三方游戏（不算老任和世嘉合作的“奥运会”），厂商当然不会放过这个“妈妈桑”招牌而推出了本作。游戏和之前的《料理妈妈》玩法类似，玩家需要在一个大花园里种植各种花朵，而培育花朵的过程就由若干步小游戏组成。从选种、到播种、浇水、移苗、调制肥料、施肥、除虫等培植的过程都需要玩家亲历亲为。当一个小游戏在一半的限定时间内完成就会有额外奖励，收集三个额外奖励还能获得道具用来打扮园丁妈妈或者装饰花园。本作难度不大，除了种植花卉，游戏中还可以种植水果和蔬菜。



◀游戏的风格与前两作一样，由许多小游戏串连而成。

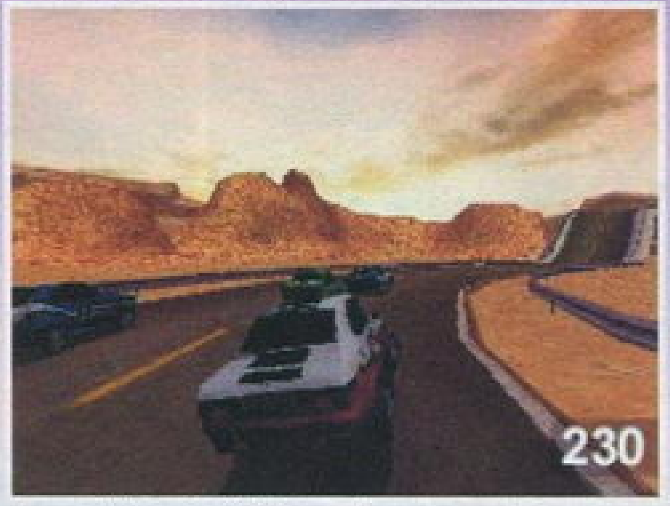
赛道狂飙DS

TrackMania DS

NDS	Atlus	RAC
	美版	编号：3616

推荐给：体验另类竞速游戏的玩家·想要设计出疯狂赛道的玩家

本作曾于去年11月14日在欧洲发行，该作的美版也于近日发布。该系列以PC版闻名，其中的一款还被电子竞技世界杯选为比赛项目。这款另类风格的竞速游戏基本保持了系列作品的一贯风格，它的重点并不在于赛车的性能、零件的配置等等，而更注重玩家的操作和创造力。游戏的场景只有三种：标准赛道、沙漠和郊野，游戏中的三种车辆也对应这三个场景，而这三种车辆的操作性也差异很大。游戏有三个模式：竞速模式，即看谁先到达终点；障碍模式，越过赛道中的各种障碍陷阱到达终点；谜题模式，根据任务的要求修建赛道，最后在规定时间内到达终点。自创赛道是游戏的最大特点，该系统非常强大，玩家完全可以修建出像玩具四驱车赛道一样的多层过山车式赛道。



▲虽然比赛时的场景少，但赛道却千变万化。

时装设计师 高档时尚

Fashion Designer High Fashion

NDS	505 Games	SLG
	欧版	编号：3508

推荐给：喜欢DIY衣服的玩家·女性玩家

想不想开一家服装设计店呢？在这款游戏中，你就是一名时尚服装设计店的老板，你的每一个任务就是根据顾客的要求，设计出一套适合顾客的服装（比如晚礼服，运动装）。首先你要选择一名设计师对你进行指导（不同的设计师的优势各有不同，使得游戏难度略有差别），之后进行服饰样式和颜色的搭配，最后根据你所搭配的服饰进行制作。制作衣服相当于一个小游戏，裁剪、缝纫、烫熨等步骤都需要用触控操作来完成，最后服饰制作完毕选择一个模特进行穿衣展示。不过遗憾的是本作的人设风格偏向欧美且3D建模比较粗糙，不然让自己喜欢的角色穿上自己亲手搭配亲手制作的衣服还是颇有一番成就感的。



▲赶快制作一套漂亮的衣服吧！

战场指挥官 欧洲战争

Military History Commander : Europe at War

PSP		
	Slitherine Software	SLG
	欧版	编号：无

推荐给：二战历史爱好者·《大战略》类型SLG爱好者

本作是2007年发售的PC版的加强版，该作还同期发售了NDS版和PC版。这款回合制战略游戏与老牌经典SLG《大战略》风格有些类似，以巨大的世界地图作为战场，以第二次世界大战作为故事背景，玩家可以选择德意日组成的轴心国或者反法西斯同盟国。游戏收录了二战1939～1944期间6个宏大战役的剧本，包括入侵波兰、苏联的库尔斯克战役、诺曼底登陆等。要想获得战役的胜利，需要多占领城市和首都，征召历史上的名将军，并积极发展科技提高战斗力。特别值得一提的是，游戏的过场剧情和战斗动画采用珍贵的二战历史纪录片影像和照片，看起来更有一番历史沉重感。



▲本作以巨大的世界地图作为战场。

一品短消息

NDS

NDS平台全球媒体评分排名第八的《美妙世界》近日推出了汉化版，虽然有少量图片未汉化，但并不影响剧情的理解，而且游戏的许多细节部分也进行了非常优秀的汉化，之前因为语言问题而没有接触的玩家千万不可错失这次的汉化版；去年3月发售的《口袋妖怪突击队 融合》推出了完全汉化版，这款A·RPG几乎所有内容都被汉化，汉化素质很高，赶快拿起触控笔操纵捕捉陀螺进入到神奇的“口袋妖怪”世界中吧！“《SIMPLE》系列”的第16款作品《寻找不可思议的昆虫之森》（1178）发布了剧情汉化版，图片和其他文本并未汉化，游戏的目的就是收集昆虫，玩家需要在森林迷宫中和昆虫肉搏，当打到其脑残时便有一定几率用笼子将其收服；去年10月23日发售的纵向射击游戏《决意 死亡标记》（2812）推出了汉化版，汉化主要集中在游戏的教程讲座中；之前曾介绍的《逆转检察官》网页体验版如今也放出了汉化，距离本作发售还有一个月左右时间，不妨拿起汉化版再预热一下；刚发售不久的《游戏王5D's》（3563）推出了全卡片和菜单的汉化补丁，剧情文本转为了英文显示。由于游戏本身内置多种语言，需要将NDS系统语言设置为日文才能显示出中文文本；文字AVG《地狱少女 朱蔓》（1574）推出了汉化版，游戏本身采用了下屏全是文字对话的方式，再加上不错的翻译，感觉就像看一部电子小说；数字类益智游戏《谜题伙伴 绘图方块》（3325）和《谜题伙伴 数独》（3145）推出了完全汉化版，两款作品均是类似数独形式的数字填格游戏。

PSP

PSP部分最近仍旧比较萧条，值得一提的是去年7月24日发售的格斗游戏《罪恶装备XX 重音核心 PLUS》推出了美版。

文 胧月 美编 Juxi



源自美国书本对战游戏《LOST WORLDS》的《女王之刃》在动画化后成为国内ACG迷们津津乐道的谈资，尽管无论在谁看来这个活色生香的美人窝被改成工口AVG的几率要大些，由NBGI率先试水的本作却是一款战棋游戏。当然了，该有的东西都会有——哈？啥东西？问你自己那邪恶的大脑吧。

女王之刃 螺旋混沌			
クイーンズブレイド スパイラルカオス			
PSP NBGI	S・RPG	预定2009年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

19+1的华丽参战阵容

在这个男性角色存在感为0的世界里，与其讨论什么盔甲质量不过关、“吾甚担忧这阴盛阳衰的世界的未来”等不痛不痒的问题，不如试着练练目测胸围、研究各种制服诱惑会更有意义。原作销量已超过30万，游戏版不论少了哪个角色显然都会得罪人，因此本作不但确定收录所有19名角色，还会增加一名原创萝莉。同时，所有角色均由动画版的声优阵容演绎。

流浪的战士 蕾娜

CV：川澄绫子

出生自大陆地位仅次于女王的梵斯伯爵家，虽是家族次女却拥有伯爵的第一继承权。然而蕾娜对权力和古板的贵族生活毫无兴趣，为追求自由和“真正的强大”离家出走，踏上冒险之旅。

雷云之将 克罗迪特

CV：田中敦子

蕾娜的大姐，由于并非正室所生，因此只拥有第三继承权。她是出色的指挥官，个人剑术在大陆也首屈一指。对于放弃继承权的蕾娜抱有接近憎恨的态度，认为这是不负责任的逃避。另一方面，她对三妹艾丽娜甚是溺爱，但由于不擅长表达感情，常被视作冷漠的人。

充分表现角色魅力

本作战斗画面类似《机战》，HP表示角色的生命值，AP则是使用技能时必须消耗的“攻击点数”，可理解为《机战》中的SP。只要AP足够，玩家可在一次攻击中使用多项技能，向敌人施以连续攻击。角色之间的好感度、触发剧情等因素也会影响到战斗中是否发动援护攻击和援护防御。

原创角色



武者巫女 巴

CV：能登麻美子

守护岛国“日之本”的武者巫女，奉神主之命参加“女王之刃”的斗技大会。“武者巫女”这一职业通常都为人敬畏，不过性格温和的巴却与普通民众非常亲近。

光明天使 娜娜艾尔

CV：平野绫

从天界降临的天使，由于自身笨手笨脚，奉命监视着蕾娜的动向，权当作一次锻炼。

见习战士 玲珑

CV：斋藤桃子

富足人家的大小姐，憧憬女性斗士并想谱写自己的英雄史诗。尽管自身弱得要命，但她还是毅然离开了家人，闯荡自己的天地。遇到蕾娜她们后，玲珑能否成长为出色的斗士呢？

玲珑的随从 加恩

CV：神谷浩史

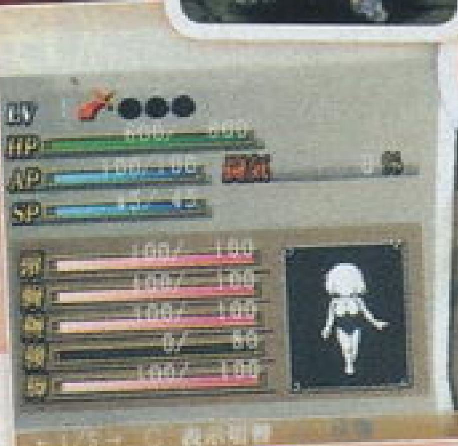
受玲珑父母的委托担当其保护人，与玲珑亲如兄妹。不过他并不是个出色的保镖——这从胆量小、无毅力这两点上就可看出来。此外，他还是个爱YY的好色小鬼。

服务男性玩家的铠甲破坏

角色的铠甲分成头、胸、腰、手、腿的5个部分，集中攻击一处或施以有效属性可使铠甲被破坏，继续攻击被破坏的部位可对角色造成比通常状态时高出许多的伤害值。

通过连击破坏





满足一定条件后发动追加攻击



破坏时的特写

▶铠甲破坏后可在状态画面下查看。

的战斗系统

▶战斗的前后，角色都会说出帅气的台词，本作确实各方面都在向《机战》致敬。

▲操纵魅力的女性角色打倒威胁世界的新敌人。

▶尽管一次打出大量招式会很华丽，不过AP的回复会成为随之而来的问题。因此请留意下方的『预测伤害』，以免过度输出。



▶部分使用魔法或飞行道具作战的角色也能相应地以地图炮攻击，此时屏幕上会出现角色的特写画面。



无止境的补完计划

EVANGELION

ヱヴァンゲリヲン:序

于去年公映的《新世纪福音战士新剧场版》四部曲的第一部《序》在ACG界引起了不小的反响，可见即使过了那么多年，这部作品在粉丝心目中仍然占据着举足轻重的地位。四部曲的第二部《破》也即将于今年6月份公映，不过在那之前，由新剧场版所改编的游戏将率先和各位EVA粉丝见面。下面我们就来了解一下关于游戏版的一些情报吧。

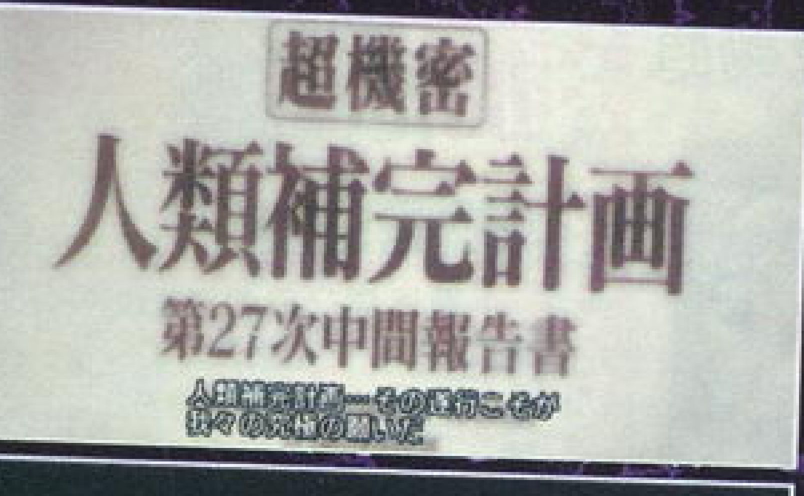
期待度 B

文 乌冬 美编 Juxi



故事的主人公，被身为国联非公开组织总司令官的父亲碇元渡叫来作为巨大泛用人型决战兵器EVA的驾驶员。

新世纪福音战士 序			
ヱヴァンゲリヲン：序			
PSP NBGI	A・AVG	预定2009年6月4日	日版
1人	6090日元	对应周边未定	







剧场版和TV版全对应

本作是以《新世纪福音战士新剧场版 序》为蓝本改编的一款动作冒险游戏，由于《序》是基于TV版1～6话的内容重新编排和构筑而来，所以游戏版除了有剧场版的所有内容外，还会有部分TV版的内容，使得剧情更为完整流畅。

《序》完全收录



◀与第5使徒（剧场版为第6使徒）战斗的场面，阳电子炮的瞄准和射击全由玩家一手完成。

TV版的情节也收录在内



▲本应在《破》登场明日香也在游戏版中预先登场了。

绫波丽

作为故事关键的少女，EVA零号机的驾驶员，特征是无口、无心、无表情。

惣流·明日香·兰格雷

EVA贰号机的驾驶员，从小在德国长大的德日混血少女，拥有天才的头脑和靓丽的外表。

葛城美里

和真嗣、明日香一起生活的女性，同时也是他们的战斗指挥官。对于真嗣来说，她就像姐姐一般的存在。





◀从对话来看，这可能是原作里真嗣第一次去绫波丽公寓的那一幕。





冒险部分

游戏主要由冒险和战斗两个部分组成，在冒险部分里，玩家要在第3新东京市里进行对话交流、收集情报和战斗训练等活动，当触发到关键事件时，剧情就会按原作的发展进行下去。

ネルフ本部 第1発令所
葛城ミサト
いらいらするから、やめてくれない？

多名场面忠实再现



▲战斗前，要根据预算选择EVA所用的武装和街上配置的后备武装。

战斗部分

本作的战斗部分类似动作游戏，玩家要操作EVA用事先配置好的武装与使徒进行战斗，战斗中只要根据画面中的提示按下或连打某个键，机体就会做出各种极具魄力的动作，即使是不擅长动作游戏的玩家，也可以轻易像原作里那般战斗。

◀在和使徒的战斗中，动作上技巧要比战术更重要。

アンビリカルケーブル 切断！
シンクロ率アップ！

▼EVA的武装可根据战斗需要随时切换。



◀活用地图上的各个建筑物与使徒周旋。

文 雷伊　美编 澄香

红发冒险家再度归来！



作为知名PC游戏，《伊苏》的最新正统作品率先登陆掌机平台的确是让人意外，这也令原本的PC玩家们感到些许不满。幸好后来Falcom发布了官方PDF，表明《伊苏7》今后将会面向多平台展开，这才平息了PC玩家们的怨念。不过就算是多平台，PSP依然是最早可以玩到《伊苏7》的主机，预定今年9月发售的PSP版《伊苏7》仍然是系列粉丝们所关注的焦点。这次就请大家跟随我们的报道，一起来看看转战掌机平台的《伊苏7》有什么独特的魅力吧。

伊苏7			
Ys SEVEN			
PSP Falcom	A・RPG	预定2009年9月	日版
人数未定	6090日元	无对应周边	

STORY

有着一头似火燃烧的红发、坚强纯粹的双眼、以及一颗无尽的冒险之心……被后人歌颂为“世纪的冒险家”的红发冒险者亚特鲁·克里斯丁。

作为其人生首次冒险、围绕着古代王国伊苏而展开的旅行已经过去了6年，已经23岁的亚特鲁和他的同伴多奇依然在世界各地继续着冒险旅程。在冒险途中，亚特鲁有机会造访了北阿弗罗卡大陆的阿鲁塔哥公国。对于亚特鲁来说，有着巨大猛兽栖息的阿鲁塔哥一直是他所憧憬的地方，但由于和罗蒙帝国持续不断的纷争，那里也是他之前想去但不得不放弃的地方。

散布于各处的遗迹、消失的古代民族，以及神秘的“五大龙”的传承……

在被谜团笼罩的阿鲁塔哥，亚特鲁的冒险再次拉开了帷幕。

▲阿鲁塔哥市是阿鲁塔哥公国的中心，是公国中首屈一指的交易都市。

亚特鲁

巡游世界的冒险家，23岁，有着一头火红的头发以及赤诚的心。在本作中他得到了造访自己梦寐以求的阿鲁塔哥的机会，在有着众多遗迹以及巨大猛兽栖息的悠久大地开始了新的冒险。

多奇

亚特鲁的搭档，是一个对力量很有自信的流浪汉。虽然言行有些粗鲁，但是个情深意重的好汉，在伊苏冒险的时候与亚特鲁相遇，之后一起展开冒险。特技是破坏挡路的障碍。

系统

本作继承了系列一贯的操作简单、战斗爽快的特色，玩家可以从充满个性的角色中选择三人组成队伍，在战斗过程中玩家只能操作其中一人，其余两人则由AI来进行自动战斗。值得一提的是，本作还首次加入了联机冒险部分，与朋友们联机挑战大型BOSS一定会异常紧张刺激。

游戏中的武器上都附带了独自的“技能”，根据装备的武器不同，玩家就可以发动不同的技能。另外，各名同伴都有着各自的“EX技”，不仅演出效果华丽，威力也是绝大的。



▶▲本作是系列首款搭载了联机功能的作品，必将带给系列粉丝截然不同的新鲜感。

▶挑战大型BOSS无疑是最为紧张刺激的一个环节。

艾夏

阿鲁塔哥公国的贵族之女，尽管看上去有些傲慢好胜，但本质上是个很淳朴的少女，离开自己居住的宫殿也是为了去看看城里的样子。高贵的身分令其不太知晓世事，所以她常常会犯错或白忙活。

缇娅

住在阿鲁塔哥旧市街的少女，以卖药草为生，虽然生活清苦但她看上去依然有种清秀的气质。有着丰富的药草知识，常常以药师的身分为人们提供帮助。

赛亚斯

被誉为“天才剑士”的龙骑士团的年轻千龙长，在与罗蒙帝国的战争中非常活跃，为平息纷争立下了汗马功劳。他兼具着男子汉的威风凛凛与体贴入微，因此在市里很受欢迎。

玛娅

由缇娅照看的少女，由于受到在纷争中失去亲人的巨大打击，因此丧失了言语能力。好奇心旺盛的她一点都不怕生，常常通过肢体语言来表达自己的想法。



以“30秒内完成任务”为卖点的创新之作《勇者30》又有新的情报了。这次主要为大家介绍的是游戏中“骑士模式”的相关内容，感兴趣的朋友可不要错过了哦。

文 洋葱 美编 澄香

期待度 B

勇者30			
勇者30			
MMV	RPG	预定2009年5月28日	日版
1～4人	4410日元	对应周边未定	

PSP

相关报道 Vol.104 P26

骑士30模式

为了让贤者顺利使用魔法消灭魔物，玩家需要操纵骑士，在贤者进行咏唱的30秒内保护其不受到魔物的攻击——这就是“骑士30”的内容。

▲遭到大批魔物攻击时，玩家只要按下对应按键便能让骑士拉起贤者的手，带着贤者一起移动。



道具制作

当骑士的等级提升到一定程度后，便可以制作各种在战斗时使用的陷阱道具或攻击道具。



利用陷阱对付魔物

即使死了也不用慌张

当HP减为0后骑士便会死亡，不过骑士的死亡并不代表Game Over。死亡之后骑士的灵魂会脱离肉体，玩家只要操纵骑士的灵魂回到贤者的身边，便能依靠贤者的魔法复活。



谁才是真正的勇者！？

在本作的联机模式“勇者通信”中，玩家可以操纵自己培养的勇者，与好友比一比谁能够最快消灭魔王。本作最多可4人同时进行游戏，若在对战中输了，玩家还会看到自己的PSP屏幕上显示着“你是冒牌勇者”这几个大字。



勇者之间的决斗





用实力来证明自己才是真正的勇者吧！



这款温馨小品讲述3名来到人界修行的魔女与主人公在夏季发生的故事。不过主人公并不是通常游戏中的傻小子，而是一个名叫明月未来的普通小学女生。玩家要借由这个善良却又有些优柔寡断的少女视点，和3名魔女的其一共同创造一个夏天的美妙回忆。

文 胧月 美编 Juxi



魔女计划		
Project Witch		
PSP GungHo Works	AVG	预定2009年7月23日	日版
1～2人	售价未定	对应周边未定

无论做什么都拼尽全力的天然呆少女

莉尔蒂

CV 花泽香菜

出身自中流阶级的天然系魔女，笨手笨脚，是个慢性子的直率女孩。从小在音乐的包围下长大，对音乐有着异常的喜爱。

平日的夏之回忆和周末的心之交流

故事以一周为单位推进，每周以星期日开始到星期六结束为流程。在星期日和星期六这两天，玩家可以与魔女间展开相当于主线剧情的“心之交流”；而周一至周五则可触发数量丰富的支线剧情，积累主人公与魔女间的“夏之回忆”。不管是主线还是支线都会随着流程的推进触发迷你游戏，玩家要使用魔法的力量解决各种麻烦事件。在支线中迷你游戏的完成结果还会影响主线剧情的分支。



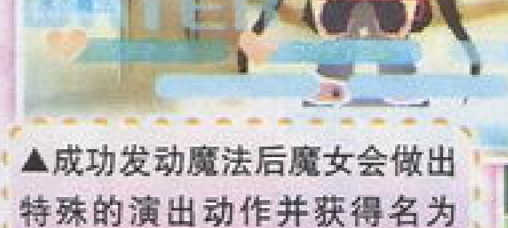
◀在“夏之回忆”部分，玩家可在地图画面选择目的地，与魔女偶遇并发生事件。





◀▲支线剧情会随着目的地的不同发生多彩的变化，每个魔女都拥有90种以上的支线事件！

以魔法解决麻烦事吧！



▲成功发动魔法后魔女会做出特殊的演出动作并获得名为“闪耀碎片”的奖励品。



▶指令的种类同样很丰富，在限定时间内准确输入是胜利的关键。

本作中的迷你游戏不算复杂，根据屏幕上的指示正确输入指令即可，一般是按下特定按键、转动滑杆等，输入正确后即可成功发动魔法。

玛尔

好奇心旺盛的莽撞女生

CV 迁亚由美

出身自中流阶级的活泼魔女，性格上粗枝大叶，是个凡事都做完再去思考的头疼女孩。

雪露

擅长绘画的正统美少女

CV 伊濑茉莉也

上流阶级的贵族之女，从小就处于大人的包围中，因此稍显老成。

丰富的游戏模式

除了正篇AVG外，本作还包含多种游戏模式。目前已知的有舞蹈游戏和格斗游戏两种，在正篇中获得的服装都可在这两个模式下使用。

舞蹈游戏 跳舞的魔女

一边指挥魔女跳舞一边操作相机视点的经营游戏，镜头运用得当甚至能做出媲美预告片效果的影像。

格斗游戏 战斗的魔女

正统的2D格斗游戏，操作魔女使用丰富的攻击技打倒对方。该模式不仅可对CPU战，也可通过通信功能实现两名玩家间的联机对战。

购物装扮自己的魔女

收集一定数量的闪耀碎片便能为魔女购买服装了。本作支持纸娃娃系统，魔女穿上不同的服装后会在外观上有明显区别。





在集合了历代《FF》角色的对战游戏《异说 最终幻想》大卖之后，日本另一个著名RPG系列《传说》终于也坐不住了，集合了"《传说》系列"历代人气角色的对战游戏《对决传说》也即将于今年夏天在PSP平台登场。如今大杂烩式的乱斗游戏已经越来越多，凭借"《传说》系列"在玩家心目中的地位，相信这款《对决传说》一定能够脱颖而出，成为PSP玩家关注的又一个焦点。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 A

对决传说				
テイルズ オブ バーサス				
PSP	NBGI	FTG	预定2009年夏	日版
	1～4人	售价未定	无对应周边	

来自13部《传说》作品中的35人大混战！

作为本作主要模式的"对战模式"允许4人同台竞技，本作中的参战角色囊括了从系列第一作《幻想传说》开始，到去年年底的最新正统作品《心灵传说》为止的13部《传说》作品中的35位人气角色。玩家不仅可以操作自己喜欢的角色进行激烈的战斗，根据所选角色的不同，还可以体验到从不同视角展开的故事。游戏中为玩家准备了丰富的事件以及大量隐藏要素，在耐玩度上有所保证。

▲去年年底刚刚发售的《心灵传说》中的主人公辛格也会参战。不过对于《传说》这样庞大的系列来说，35位参战角色其实算是挺保守的数字了。

▶▲游戏不仅仅是单纯的近身战，原作中的术技等在本作中也会得到再现。



主题歌由GIRL NEXT DOOR献唱

据悉，本作的主题歌将由去年刚刚出道的人气组合"GIRL NEXT DOOR"担当，该组合虽然出道不久，却凭借着不俗的人气杀入去年的红白歌会。由他们献唱的全新主题歌加上"《传说》系列"一贯的精美片头动画，相信届时一定会给玩家留下深刻的印象。

首批参战角色公开

官方首批公开的参战角色一共有8人，其中绝大部分都是擅长近身战的前卫型角色。来自《宿命传说》中的孔格曼也在首批公布的角色之列，貌似《传说》的制作人都非常喜欢这个角色，所以尽管他不是主角，曝光度也一直都比较高。

辛格

登场作品 心灵传说
声优 柿原彻也

尤利

登场作品 薄暮传说
声优 鸟海浩辅

里希特

登场作品 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
声优 滨田贤二

卢克

登场作品 深渊传说
声优 铃木千寻

阿妮丝

登场作品 深渊传说
声优 桃井はるこ

克拉特斯

登场作品 仙乐传说
声优 立木文彦

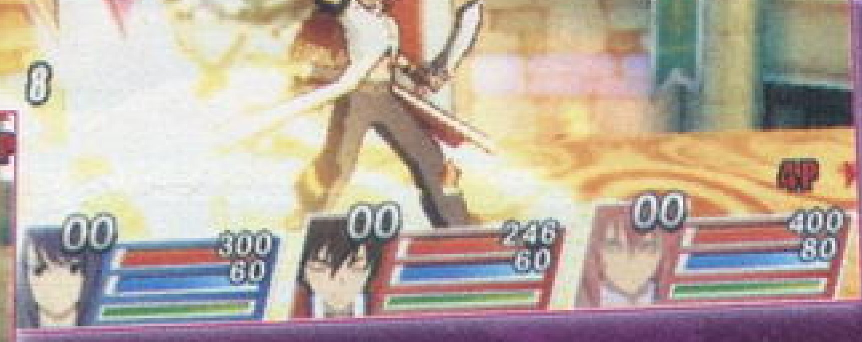
孔格曼

登场作品 宿命传说
声优 玄田哲章

斯坦

登场作品 宿命传说
声优 关智一

世界树之战



▲来自《传说》作品中的角色为了自己的国家而战。



▲本作并非《世界传说 光明神话》那样的外包作品，而是由NBGI的"传说工作室"亲自打造。

本作的舞台是一个名叫黛兰提亚的异世界，在这个世界中有着神圣王国海兹尔、骑士王国弗雷斯维格、新兴帝国尼兹霍格，以及自由都市联合达因这四大国家。而本作LOGO中的四个纹章就是这四个国家的象征。围绕着世界树带来的根源能量"伟大果实"的战斗，被称为"世界树之战"。各名角色作为各个国家的代表战士，投入到了激烈的战斗之中。

还有很多秘密没有公开





游戏的主要模式虽然是对战模式，但其实游戏中还有着非常丰富的其他游戏内容。比如我们现在看到的这个采用点阵描绘的画面，这会是本作中的迷你游戏吗？具体的情报请留意我们的后续报道吧。

新学期开始啦！

文 雷伊 美编 澄香

去年PSP平台的迷宫探索类RPG《剑、魔法与学园物》虽然有着轻松可爱的外表，但难度却让一般玩家望而却步，不过正因为其硬派的游戏构成，不少核心玩家倒是对其青睐有加。近日，厂商宣布了这款游戏的续作计划，续作中不仅将加入新要素，在细节方面也会进行一定的调整。这次，它会变得更加平易近人、成为一款面向所有玩家的作品吗？

剑、魔法与学园物2				
剣と魔法と学园モノ。2				
PSP	Acquire	RPG	预定2009年6月25日	日版
	1～2人	5229日元	无对应周边	

人类

各项能力最为平均的种族，能够和其他任何种族和平共处。虽然选择任何学科都能发挥一定作用，但平庸的能力让其只能是个“半调子”。

期待度 B



学科

选择完种族后，玩家还需要决定角色的学科。学科相当于同类游戏中的职业，本作中的学科种类扩充到了19种，玩家的选择将会更加丰富。在6人战斗队伍中搭配不同的学科，必定会让战斗更加得心应手。

种族

可以自创角色并对角色进行养成是本作的魅力，而更令人兴奋的是，游戏中玩家最多可以创建100位角色，角色的培养充满了乐趣。游戏为玩家提供了10个可选种族，每个种族皆有男女两种造型。

战士

擅长近身战的学科，能够使用包括在剑在内的多种武器参战。

魔法使

擅长魔术士咒文的学科，能够较快学会攻击系咒文并在队伍中发挥重要作用。

新学科 人偶师

使用可爱的人偶将敌人玩弄于股掌之间的新学科，能偶学会辅助系的咒文来支援同伴。

新学科 游侠

本作的新学科，和前作的盗贼和狩人一样是探索过程中不可或缺的学科，在队伍中安排一个该学科的角色会令冒险过程更加放心。解除陷阱等特殊能力应该会令其非常活跃。



◀在编成队伍的时候，要注意种族之间的相性，良好的相性才能发挥队伍的最大战斗力。

精灵

身材修长、有着艺术品一般容姿的种族。智慧较高，适合选择咒文系的学科。讨厌看起来不可一世的胡子和狗，因此和矮人族关系不是很好。

妖精

小小的身体上长着小小羽翼的可爱种族。行动迅速并且智慧值、运气值都很高，是一个适合选择盗贼或咒文系学科的种族。好奇心旺盛，非常喜欢人类。

矮人

有着像狗一样的容貌，浑身毛茸茸的种族。力气很大，适合选择战士或圣职者系的学科。因为性格比较豪爽，因此和纤细的精灵不是很合得来。

▲游戏的世界最初并不会向玩家展现全貌，玩家需要经过逐步的探索才能真正了解整个世界。

接取任务

作为冒险者养成学校的一员，玩家创建的角色们平时的上学过程就是接取各种任务并前往迷宫中完成任务。当然，并非只有接下了任务才能去迷宫，平时玩家也可以常去迷宫逛逛，收集一些物品、锻炼一下角色的等级。

本作的迷宫依然由3D构成，和前作一样，迷宫中的探索是以主观视点来呈现的。据悉，本作迷宫中的地图将会是自动生成的，每次进入迷宫的构造都会发生变化。



▲尽管本作和前作一样也拥有地下迷宫，但本作也允许玩家在地上的世界进行探索。



◀队伍最多可以安排6名同伴，战斗依然是以指令选择式展开。



成为全世界最有名的魔女

魔女传奇 见习魔女与七公主		
ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬		
NDS	日本一Software	RPG
	预定2009年5月28日	日版

继《玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌》之后，日本一Software又有一款风格可爱、面向女性玩家的RPG作品要登陆NDS平台了。这款名为《魔女传奇》的游戏是一款完全原创的RPG作品，故事讲述了要强好胜的见习魔女莉迪尔无意中解开了“古书魔女”的封印，致使世界再度陷入恐怖与混乱，为了再次封印古书魔女，莉迪尔带着对魔法世界有着深刻理解的吸血鬼露踏上了巡游世界的冒险之旅。

露所沉睡的古城中的“门之间”是玩家在游戏中的冒险据点，在这里，玩家可以通过连接着世界各国的门前往各地。通过门之间还可以前往影栖之街，在这里玩家可以回复体力或利用商店来补充道具。

迷宫中的探索有着一定的动作要素，莉迪尔的雨伞可以破坏版图上的物品，从而获得隐藏道具、发现新的道路等等。而在地图上行走时，有时莉迪尔突然会被影子吞食，从而进入战斗。本作的战斗中，敌我双方的队伍最多可容纳3人。本作的战斗引入了“左轮手枪图标系统”，玩家可以采取物理攻击、魔法攻击、使用道具、逃走等4种行动。当选择魔法攻击的话，魔法指令就会像塞入左轮手枪弹仓中的子弹一样表示在画面中，将其拖到敌人的名字处就可以发动魔法了。

（文：雷伊）



▲魔女加吸血鬼的组合不仅没有让玩家感觉到阴森，QQ的造型反而让人觉得十分可爱。



▲地图上的物品可以用莉迪尔的伞来破坏。



▲将弹仓上的魔法图标拖到敌人的图标上就可以发动魔法攻击。

单纯地只想从坏蛋手中拯救世界的Q版忍者

本作是一款动作冒险游戏，游戏背景设定于一个虚构的日本神话世界中。主角Hiro是一名年轻忍者，他肩负着从邪恶的武士军阀手里拯救原本安宁祥和的世界的艰巨任务。这个武士军阀利用“Kuju”魔法将森林中的所有无辜的生灵（比如熊、兔子、鸟类等）都变成了为他服务的脑死亡军队。Hiro可能不是胜任这个任务的最佳忍者，但是前往讨伐军阀的人没有一个活着回来，而Hiro已经是最后的希望了。他的朋友——强壮的Futo，将带着他的大锤陪同Hiro一起面对这个危险紧迫的任务。Hiro行动迅速灵活，能够施展其忍术将敌人消灭于无形之中，Futo虽然移动缓慢，但是其大锤攻击威力惊人。本作的战斗比起那些把忍者刻画成嗜血的杀人机器的游戏有所不同，每当Hiro打败一个敌人时，附体的恶魔都会消失在一团紫色烟雾中，即该敌人的符咒被解除，并还原为原本的动物模样继而回归森林。

（文：伊娃）

迷你忍者	
Mini Ninjas	
NDS	
Eidos	A・AVG
预定2009年秋	欧版



▲BOSS体型巨大、异常野蛮，最好通过一些技巧来间接攻击才行。

▲Futo的大锤攻击势如破竹。

通过绘图、猜谜体验掌上聊天的乐趣

本作是即将面世的DSi Ware在线下载小游戏，并最多支持21个人同时联机，如此庞大的联机阵容让我们不难想象此款作品一定是相当有意思的。其实游戏的玩法很简单：第一个玩家先写出一句完整的句子（内容随意），传给第二个玩家后，点击触摸屏上的按钮即可开始游戏，该玩家必须要根据句子的含义画出一幅图，并将此图交由第三个玩家，让其猜测图画的含义，整个游戏就是这么循环下去，每个人对同一事物的看法都会有所不同，所以当再次传回第一个玩家时，想必句子所表达的意思可能已经完全改变，甚至会离谱得让人捧腹大笑。即使绘画功底或语法方面薄弱的玩家也大可放心，因为游戏本意就是让大家从猜谜中获取快乐，而不是评判你的画工与文采怎样。在游戏结束后，玩家即可将此轮游戏内容全部存储下来，包括游戏时间、回合数、各玩家的邮件内容等都将详细记录，相信偶尔再看一看这些内容，回味一下当时的精彩也是非常惬意的呢！



（文：伊娃）

邮件连连串	
Mixed Messages	
NDS	
Activision	PUZ
预定2009年5月	美版



▲Matthew：当蛇在思考的时候请勿打扰。

▲Christine：最后被捡起的蛇既难过又困惑。

在NDS上展开的不可思议之旅

不可思议的游戏DS	
ふしぎ游戏DS	
Idea Factory	AVG
预定2009年6月25日	日版

NDS

本作收录了曾在PS2平台上推出的两部女性向恋爱游戏，分别是《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》以及《不可思议的游戏 朱雀异闻》，这两部作品均是根据渡濑悠宇的人气少女漫画《不可思议的游戏》改编而成。游戏的舞台依旧是“四神天地书”的世界，玩家在游戏中扮演的并不是漫画版的女主人公，而是两位误闯四神天地书的原创角色。两位原创主人公在这个世界分别遇到了玄武七星宿以及朱雀七星宿，并为寻找返回原来世界的方法而和他们一同踏上了旅途。游戏中不仅有和各位星宿的恋爱结局，还有和原作女主人公的友情结局。本作保留了PS2版的豪华声优阵容以及全程语音，操作部分根据NDS的特性做了调整。各位喜欢原作的朋友可千万不要错过了哦。

（文：洋葱）



▲随着好感度的提高，下屏中男性们的表情也会出现变化。



▲若选择了能提升男性好感度的选项，他们周围会出现粉红色的泡泡。



▲见主人公被坏人纠缠，朱雀七星宿之一的鬼宿出手相助。



噗哟噗哟7	
ぷよぷよ7	
SEGA	PUZ
预定2009年7月30日	日版

NDS

世嘉公司的知名方块类游戏“《噗哟噗哟》系列”最新作即将登场，这次的《噗哟噗哟7》依然在多平台上发售，最先面世的NDS版发售日已确定在7月30日，而PSP版和Wii版则要等到冬季，三个版本的售价均为5040日元。



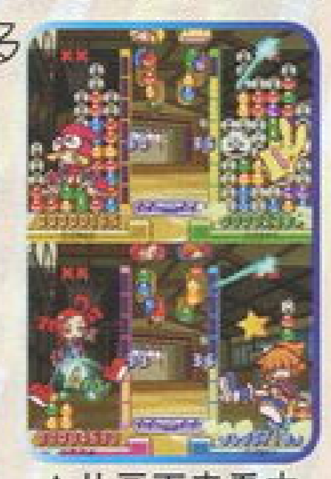
▲与前一模式形成鲜明对比，“小噗哟狂热”的一行可摆下10个噗哟，借助连锁之种的力量可形成眼花缭乱的连锁消除。

《噗哟噗哟7》的基本规则秉承系列传统，在追加新规则和新角色的基础上，又把“变身”和“安心”赋为新作的关键词。在新规则“大变身”下游戏时，下落的噗哟的大小和角色的外形会发生变化，既有让噗哟变大的“大噗哟冲刺”模式，也有让噗哟变小的“小噗哟狂热”模式。“大噗哟冲刺”模式只要3个以上的同色噗哟连接在一起便可消除（通常模式为4个以上），可更加轻松地实现连锁消除，即使是初学者或不擅长连锁消除的玩家也能给对手送去干扰噗哟。而“小噗哟狂热”则会不时地落下“连锁之种”，充分展现游戏爽快的连锁乐趣。

在角色方面，本次追加了原创主人公“安藤苹果”，她将和系列的众多老面孔一起带来全新的故事。

（文：胧月）

▲“大噗哟冲刺”模式下，3个壮实的噗哟就可占满一行。



▲从画面来看本作支持四人对战，用干扰噗哟使对手绝望吧！

改编自著名童话的恋爱游戏



▲白兔似乎很不希望爱丽丝回到原来的世界。

心之国的爱丽丝

ハートの国のアリス

PSP	Prototype	AVG
	发售日未定	日版

PC平台上的《心之国的爱丽丝》是一款改编自著名童话《爱丽丝梦游仙境》的女性向恋爱游戏，该作以精彩的剧情获得了许多玩家的喜爱，之后又在PS2上推出了强化版。再过不久，这款作品就要在PSP上与大家见面了。PSP版以PS2版的内容为基础，并新增加了不少新要素。游戏中玩家扮演的是被神秘白兔带到异世界的少女爱丽丝，在充满幻想色彩的神秘之地寻找自己的真爱。玩家每天都有3次行动机会，可以自由选择想要交谈的对象触发对话事件，并通过正确的选项来提高对方的好感度。和PC版一样，本作依旧采用全程语音，为几位男主角配音的是福山润、小西克幸及保志总一朗等人气极高的声优。PSP版还新增加了“壁纸模式”，玩家可以将游戏中出现的CG设置为PSP的壁纸。

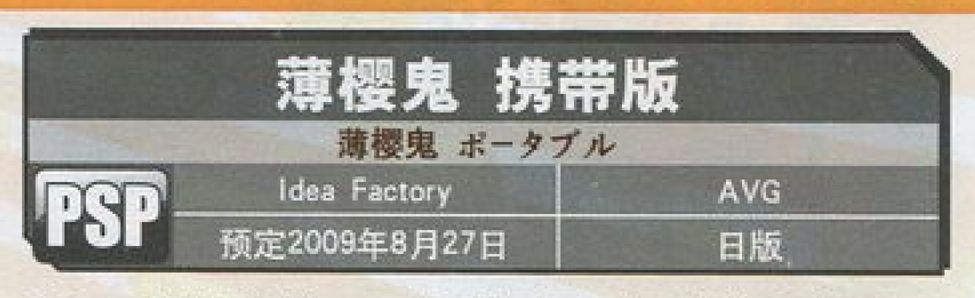
（文：洋葱）

▲帽子商人以及双胞胎兄弟，原作中的重要角色均会在游戏中登场。



▲异世界的人们会无条件地喜欢上爱丽丝，这究竟是为什么？

幕末盛开的恋之花



薄樱鬼 携带版

薄樱鬼 ポータブル

PSP	Idea Factory	AVG
	预定2009年8月27日	日版

本作移植自2008年在PS2平台上推出、以新撰组为题材的女性向恋爱游戏《薄樱鬼》。游戏的舞台是幕末日本，女主人公雪村千鹤为了寻找失踪的父亲而来到了京都。在京都，千鹤遇到了一群失去了理性、不断渴求鲜血的怪物，以及正在与这群怪物战斗的新撰组。经交谈千鹤得知，这些怪物原本都是普通的人类，他们是因使用了一种名为“变若水”、能够激发人类身体潜能的西药才会变成这副模样。更让千鹤吃惊的是，她的父亲与这种怪药的开发有着密切的关系……游戏中可恋爱的对象是冲田总司、斋藤一、土方岁三等历史名人，本作的声优阵容也相当强大，从三木真一郎、游佐浩二到大川透、鸟海浩辅，对各位恋声癖来说想必有不小的杀伤力。

（文：洋葱）



◀主人公是否能改变冲田总司的命运？



▶由于题材关系，本作剧情路线显明晰。

翻译 羽纹
美编 咕噜

燃烧的狩猎之魂

——“《怪物猎人》系列”5周年纪念开发访谈

《怪物猎人 携带版 2nd G》（下简称为“《MHP2G》”）的销售量超过300万套，从一匹黑马成长为现如今一线大作的“《怪物猎人》系列”在今年迎来了它5周年的诞辰纪念。为了与各位狩猎者一同分享这份成长的喜悦，系列的五位主要制作人齐聚一堂与大家回顾5年来《怪物猎人》所留下的足迹。



混沌初开的第一作

怪物猎人
Monster Hunter
对应机种：PS2
发售日：2004年3月11日
游戏销量：约29万套

——今年是“《怪物猎人》系列”的5周年纪念，我想代表各位狩猎FANS询问下在座的各位制作人，特别是藤冈先生、江口先生和小岛先生，“《怪物猎人》系列”最初是以怎样的形态开始制作的呢？

藤冈要：2000年后，网络的冲击开始蔓向家用机，许多家用机作品开始逐渐加入了网络游戏的要素。Capcom为了迎上这一潮流而提出了3个相关项目的开发计划，这里面其中一个就是《怪物猎人》（以下简称为“《MH》”）。

江口胜博：最初我们的目标是制作一款“手持大型武器与巨型怪物战斗”的动作游戏，虽然当初也曾想到过加入魔法、让整个游戏背景更具幻想色彩，但是后来结合玩家与怪物的关系而并没有这样做。

——也就是说“狩猎”这一概念是在此刻萌生的咯？

藤冈要：正是这样，确定这一概念主要是参考了游戏的世界设定，我们想要谁都能参与到这部作品中来，“狩猎”这一概念使得《怪物猎人》的世界观变得极为宽广，在这里玩家之间也更平等，这对于一部网络游戏来说是非常重要的。

江口胜博： 在“《怪物猎人》系列”中，猎人对于怪物素材的需求是狩猎的最大动机，我们在开发过程中也将这点深入反映到《怪物猎人》的世界里。

——“《怪物猎人》系列”的角色动作一直富有卡通色彩，这是为了对应之前所说的“谁都能参与到狩猎中来”的本意而有针对地进行制作的么？

藤冈要： 角色动作中包含的各种滑稽要素也是《MH》世界观的构成之一。还是富有人情味的行动更加让人喜欢啊，所以我们在制作的时候就希望能达到让玩家在看到自身角色的动作时也能感到很有趣的效果。

江口胜博： 说到猎人的动作嘛，我的第一个反应就是使用回复药的那个POSE（译者注：说到角色动作，我想99%的玩家都会想到这个可恨的POSE－ －），当时在开发组的阵营里也进行过是否启用该POSE的激烈讨论（笑）。最终我们认为一方面这个动作既将回复过程表现得很直观；而另一方面也体现出这个动作的优缺点，虽然能使体力得到回复，但是角色会产生一段时间的硬直，寻找怪物攻击的间隙来安全地使用道具是体现游戏性的重要方面。根据上述两点我们最终决定采用这个动作，“哎，就是因为刚才在使用回复药而挂掉了……”相信每位猎人都有如此惨痛的经历吧（笑）。

——作为一款网络游戏，而且还是对动作要素要求很高的ACT，初期的开发工作一定非常辛苦吧？

江口胜博： 完全是摸索着一步一步来的，将大家的想法逐一去测试、验证。

藤冈要： 每次想要尝试新的想法时总是会遇到很多麻烦（笑）。

小岛慎太郎： 正因为是网络游戏，游戏中动作的敏捷度、移动的速度、怪物的行动轨迹等方面都会产生相互影响，只要是其中一个环节出现一点变动就可能造成各部分无法完全同步的现象。所以我们总是做一点测试一点，有问题又重来，这样异常细致地制作过来的。

藤冈要： 联机部分的制作是相当复杂的。话说当初提出这个企划时，其实我们对网络游戏这块儿连一点概念都还没有（笑），只是抱着按一般游戏来做的想法，毕竟我们在此之前也有过许多游戏制作的经验，应该没问题的。结果制作人的一句“我们估计做不出来吧”让我们很不明所以，“为什么呀？”

江口胜博： 总之就是进行了很多摸索，比如游戏中加入的多个区域地图也是为了让网络游戏中的画面效果更加出色而特别设定的。因为我们想要在游戏中呈现出画卷般的美丽场景，但要同屏显示出超大的地图，同时还要保持画面的精细，那就太困难了。所以我们就尝试将地图分成多个区域，再对每个区域的画面进行强化。

藤冈要： 多区域地图加入后，游戏性方面得到了提升。在各区域中加入不同的主题、营造出不同的特色。不同的区域或开阔、或狭窄，地形高低也有着很大差别，考虑如何在该区域行动、作战也成为一大乐趣。另外我们也制作了一些纯观赏性的区域地图，用来体现游戏中的世界观。

小岛慎太郎： 只是联机的时候，要让怪物在各个区域的移动很好地衔接起来，这项工程是很复杂的。为了能让怪物在每个区域都能自如地行动，我们做了无数次测试。

——最初制作的怪物是雄火龙利奥雷乌斯么？

藤冈要： 不是，最初制作的是雌火龙利奥雷亚，在2003年E3上公布的首个宣传影像里登场的就是雌火龙。制作飞龙类怪物的过程中最重要的环节就是对它们的飞行进行测试，在最初的开发过程中雌火龙就一直在空中飞行而不降落，当时搞得开发团队的人员都很紧张呢（笑）（译者注：可惜这个BUG最终没有得到完全摒除，在《MHP》的某个任务中也有一定几率发生上述情况）。

——像收集素材和搬蛋这样与狩猎无关的任务是一开始就打算加入到游戏中去的么？





从《怪物猎人 携带版 2nd》（下简称为“《MHP2》”）开始担任游戏的制作人，负责系列作品的整体规划。

江口胜博：确实是这样，我们在决定主人公的职业为“猎人”后考虑到除了狩猎之外也能让玩家有其他的行动选择而加入了这些内容。再往深点说，即便不去狩猎怪物也能让玩家在钓鱼、采集等活动中找到快乐，这便是我们的初衷。

藤冈要：网络游戏就是这样，虽然主要是强调多人游戏的乐趣，但是在一些情况下玩家只能一个人游玩的时候我们也必须让大家感觉到有事可做，这样就更能体现出多人协力的重要性。

——任务的参加人员最多只能有4名，这样的设定有什么原由么？

江口胜博：我们最初是以“无论多少人参加都行”为梦想来制作，后来随着开发进度的深入而逐渐觉得多人数并非必要，在这之后我们便努力进行了调整。

藤冈要：在参考了《MH》之前Capcom所出品的网络游戏作品后，我们得到这样的消息，无论是主机的机能还是整体任务的平衡性，4人组队都是最合适不过的了。

——在开发进行过程中，是什么时候确认“我们完成了这款游戏！这个信息的呢？

藤冈要：2003年当我们将游戏拿到东京游戏展上展出的时候，那个时候就确认作品完成了。

小岛慎太郎：最让人激动的还是当初实现了能切断怪物尻尾的这一程序后，大家都在惊呼“太棒了！快去试下能不能剥取”，结果集中在尻尾边的4人被雌火龙一个火球全部打飞，这个情景还历历在目（笑），那时候我就知道我们终于成功了。

追加要素一直延用至今的《怪物猎人G》



怪物猎人G
Monster Hunter G
机种：PS2
发售日：2005年1月20日
销量：约30万套

——2004年3月在初代发售博得玩家的一致好评后，作为续作而登场的《怪物猎人G》（以下简称为“《MHG》”）的开发最早是在什么时候展开的呢？

藤冈要：当时是在制作《MH》美版时提出了各种各样的改善方案，同时我们也打算推出《MH》的廉价版，那个时候从游戏制作人那里得到了“出廉价版的话，何不将美版的追加要素一并收录到其中呢？”这样的提案，于是乎我们便开始着手策划起《MHG》这部作品。

——说起来，双剑的初次登场就是在《MHG》里吧？

藤冈要：实际上在制作美版《MH》的时候我们就在考虑这个追加要素，当确认在《MHG》里将增加一种武器类型的时候，我就想到了作为片手剑派生武器的双剑，这样就能拓宽那些为攻击力低下的片手剑而烦恼

藤冈要



从系列初代开始便担当游戏导演一职，Capcom的资深美术角色动作设计师，目前正全力投入到Wii版《怪物猎人3》的开发中去。

的猎人的选择面。结果在开发过程中由于人手紧张，我也被拉去制作双剑的建模，真是累死了啊（笑）。

——除了双剑以外，另外两个备受关注的要素就是G级任务和实力更强的亚种怪物了吧！

藤冈要：追加新的任务等级是为了让玩家觉得更有挑战性，但是仅仅是将怪物的能力数据调高绝对无法令玩家满意，在这个前提之下我们就制作了肉质和弱点属性与原种有一定区别的亚种类怪物。

小岛慎太郎：亚种类怪物的引入给任务增添了不确定因素（译者注：玩过《MHG》的读者应该知道，本作里原种和亚种怪物的任务名称是一模一样的，就连契约金和报酬的数目也不例外，所以玩家在见到怪物之前根本无法确定怪物的种类），另外这作还为怪物引入了体格的概念，不同身形大小的怪物对表现整个世界的生态也起到了不小的帮助。

江口胜博：《MHG》里加入了很多新的要素，这都是大家经过深思熟虑后得出的改善之处，我们也在这之后推出的续作中对受到好评的系统继续进行了延用。

开拓掌机新天地的《怪物猎人 携带版》



怪物猎人 携带版
Monster Hunter Portable
机种：PSP
发售日：2005年12月1日
销量：约110万套（含廉价版）

——提出将“《怪物猎人》系列”引入到掌机平台的是一濑泰范先生吧？

一濑泰范：因为那时PSP上市时间并不长，并且PS2上的《怪物猎人2》（以下简称为“《MH2》”）也在紧锣密鼓的开发当中。我就在想，能不能在这之上建立一些什么联动要素呢？由于自己接触过《MH》，若在掌机上推出作品的话两者肯定能轻松实现联动要素。于是乎出于这种考虑，我就把将“《怪物猎人》系列”移植到掌机平台的提案交给了上面的负责人。很庆幸的是负责人看过提案后给我了“可以考虑移植”的答复。

藤冈要：《MH2》能与《MHP》进行联动是游戏的瞩目要点之一，由于《MHP》必须先于《MH2》上市，考虑到游戏开发时间的因素，我们选择了以《MHG》为基础进行移植。

一濑泰范：即便移植也不轻松，由于有平台的转换，因此针对新平台做出一些改善、添加一些要素势在必行。这些东西最初是我一个人在策划，难免会出现一些预料以外的问题。而就在这个时候，《MH2》开发团队的江口胜博先生加入了进来。

江口胜博：PSP的机能比我们当初想象的还要好，这让我们很多新想法都得以实现。

一濑泰范：在此之前的系列作品都是以在线游戏为主体，然而对于那些没有网络环境

一濑泰范



因担任《怪物猎人 携带版》（下简称为“《MHP》”）游戏导演而一鸣惊人的资深制作人，主要负责作品的各种指导工作，个人爱用武器为狩猎笛。

的玩家而言，《MHP》的推出无疑是个好消息。在设计这部作品时我们定下的是即便单人游玩也能体验到全部乐趣的主旨，而系列的精髓——联机作战也在集会所里全数展现，不管是单人还是多人都可以在这里领取任务，这样使得狩猎更加自由。而集会所这个系统则是我和辻本良三先生共同研究、设计出来的。

辻本良三：记得那时我还只是制作人助理，由于缺乏adhoc模式方面的相关知识，绕了很多弯路。比如集会所的人数容量问题，当时想要做出一个能让许多PSP玩家聚集一堂的场所，就提议说："容量就定在100人左右吧？"（笑）

一濑泰范：虽然有点担心，不过容量大总比小来得好，抱着这样的想法做出了现在大家看到的集会所。这些现在看起来理所当然的集会所系统，在当时来说制作起来可是非常困难的，当时参与制作的各位工作人员，大家辛苦了。

——在《MHP》发售之前有没有预想到会获得大热卖呢？

辻本良三：一开始完全不知道结果，PSP的销售情况是稳步上升的。作为系列第一次登陆掌机平台，我觉得我们算开了个不错的头。

带来更为广阔狩猎舞台的《怪物猎人2》



——一口气在《MH2》中增加了诸多新要素，想必整个开发过程也充满了艰辛吧？

藤冈要：想要加入的内容很多，索性就在《MH2》中全部追加进去了。无论是Online还是Offline的新要素都追加了很多。

小岛慎太郎：为了《MH2》而全力以赴，抱着这样的想法全情投入地开始了制作。

藤冈要：《MH》是以在线联机为乐趣的游戏，不过由于协同狩猎必须依仗于网络的原因，玩家想要体验到在线游戏实际并不算很轻松。针对这一点，我们在Offline模式方面下足了功夫去将它多彩化，像是与村民交流啊、建设村庄啊等等，目的就是让大家对整个系列的印象更加深刻。

小岛慎太郎：将同一服务器内具有共同目标的猎人聚集在一起接受挑战，这就是Online模式的核心所在。话说回来，当初推出的"古龙袭击"任务引起了巨大的轰动，服务器内聚集了大量拼死守卫街道的猎人，那壮大场面真是令人难以忘怀啊！

藤冈要：总结着来说，《MH2》就是一部尽显系列独特世界观和系统的作品。

江口胜博



参与系列作品开发时间最长的制作人，同样是负责游戏的策划工作，他给出了许多该系列的基本概念与设定。

系列首次销量突破100万套的《怪物猎人 携带版 2nd》



——《MH2》发售约一年后，《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称为“《MHP2》”）就在PSP上诞生了。

一濑泰范：《MHP2》延用的是《MH2》的素材，在之前累积的经验的帮助下，此次移植过程要顺利不少。这部作品是以还原原作特色为前提，再辅之以掌机便携的特性进行针对性开发。在此基础上应该怎样去做出吸引玩家的新鲜东西让我们颇费了一番心思。

辻本良三：《MHP2》按部就班了《MH》的开发过程，游戏的每个环节都是以携带版“《MH》系列”为基准进行制作，加入大家喜闻乐见的新要素更是必不可缺。

一濑泰范：本作的新增要素和标志性怪物“轰龙迪加雷克斯”都是由小岛慎太郎先生来制作的，此外狩猎据点方面也迁到了雪山中的波凯村，以求给玩家带来新鲜感。

辻本良三：从《MHP2》开始，我们开始尝试让玩家们在活动现场感受游戏的乐趣。就我个人来说，还是希望大家能够在外面玩，许多人聚在一起，热闹地游戏。不过当时还没有形成带着PSP到外面聚会联机的这么一种游戏气氛，而且也没有一个合适的场所供大家聚会，所以我们就尝试举办了“怪物猎人嘉年华（モンスターハンターフェスタ）”等活动。因为我想只要有玩家来现场玩得很开心，那么就一定会一个传一个地让更多人知道，也就能让更多的人了解到游戏的乐趣所在。

小岛慎太郎：但如果规模太小的话，可能就没什么人气。我们想要让大家在盛会的气氛下享受游戏的乐趣，所以规模方面也自然越做越大。另外配合聚会活动，我也跟一濑君商量了活动专用任务、“挑战模式”等内容的事，将这些要素紧急追加了进来。

一濑泰范：实际制作中才发现，由于竞速模式的任务是首次出现，以前也没有过制作先例，所以在游戏平衡度的调整方面需要花费很多时间。不过多亏了我们优秀的工作人员，最后顺利将这个任务完成了。

——“怪物猎人嘉年华”形成了空前的盛况呢！

辻本良三：托大家的福，来了很多玩家。这也成为“《MH》系列”的一次重大转变，带着PSP到外面跟大家一起游戏的环境形成了。而事实上《MHP2》之后，系列玩家的数量和范围都发生了不小的变化。

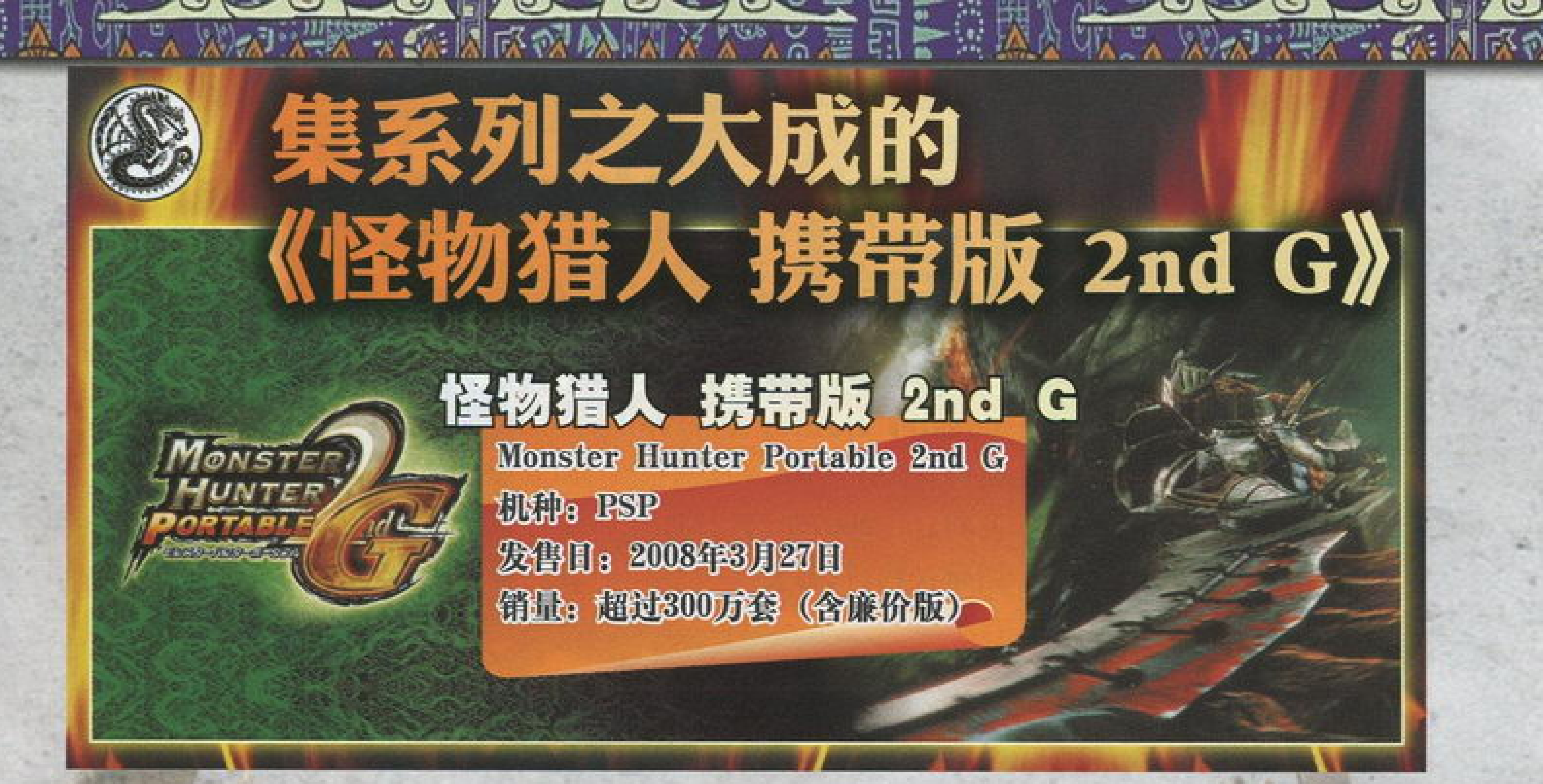
一濑泰范：非核心玩家的数量增加了不少。

辻本良三：另外下载任务也获得了好评。完成了所有任务后，又可以下载新的任务、跟朋友们讨论新的游戏内容，这样大家就不容易对《MHP2》产生厌倦。我们的积极行动，也确实地促进了系列玩家的增长。

一濑泰范：由于可以反复地长时间游玩，因此新购入游戏的玩家也可以很快地融入同伴们的游戏氛围中。

藤冈要：《MHP2》大卖后，我们也再一次地感受到，玩家们愿意花更多时间来体验这个游戏的乐趣。同时也感受到了能够随身携带、轻松游戏的掌机的强大。

集系列之大成的《怪物猎人 携带版 2nd G》



怪物猎人 携带版 2nd G
Monster Hunter Portable 2nd G
机种：PSP
发售日：2008年3月27日
销量：超过300万套（含廉价版）

——获得空前成功的《MHP2G》里给人印象最深刻的“狩猎猫”系统，请问当时是怎么想到这个创意的呢？

一濑泰范：实际上狩猎猫这个企划早在制作《MHP》的时候就已经提出来了，不过由于当时作品开发时限的原因很难让我们去实现，所以就仅仅加入了带有育成效果的猫食堂来将猎人和小猫联系起来。

江口胜博：之后在《MHP2G》的开发过程中我们便将“狩猎猫”系统正式导入游戏里，狩猎猫在单人游戏模式下被定义为辅助角色，它除了能对目标怪物进行攻击外，还能发动各种各样的效果来帮助玩家完成狩猎。

辻本良三：狩猎猫系统让玩家感觉到“我不是一个人在战斗”，这样就营造出了一个同联机游戏相仿的游戏氛围，有助于提高大家的团结合作精神。

小岛慎太郎：另外，狩猎猫的可爱形象在女性玩家中具有很高的人气。在《MHP2》里，你经常会听到女生发出“这个怪物好可怕啊”的感叹，然而在《MHP2G》里却变成了“狩猎猫好可爱啊，让我们一起努力吧！”等言语，让人不禁感叹小猫咪的无尽魅力啊！（笑）



小岛慎太郎



从初代开始就负责游戏策划一职，他给系列作品提出了许多独特的创意，而与游戏相关的周边活动都是由他来负责。

——《MHP2G》创造了300万套的历史销售纪录，得知这个消息时各位的想法如何？

藤冈要：在策划这个系列的时候，我们首先就立下了卖到100万套的目标。因此在《MHP2》终于达到100万套销量的时候，大家都非常高兴。不过那之后《MHP2G》的销量又上升了那么多是我们完全没有想到的（笑）。

辻本良三：确实非常开心，不过我们绝对不会仅仅满足于这个数字，我们今后还会为了挖掘出更多的猎人而继续努力！



回顾5年来“《MH》系列”的魅力所在

——到目前为止，“《怪物猎人》系列”共推出了6部作品（译者注：直接把PC版的《MHFO》给PASS了— —b），各位制作人觉得游戏的最大魅力是什么呢？

藤冈要：大家一起合作、大家一起享受乐趣，我想这就是《怪物猎人》的最大特色所在。虽然游戏中的世界很有限，但通过游戏而结识的猎人们如果在生活中也能互相帮助、互相合作，我想这便是猎人精神的最好延伸吧。

小岛慎太郎：每个玩家在“怪物猎人”的世界中都可以有自己的风格与个性。在与朋友进行交流时，即使技术并不是最好的，但是与人同乐也能体会到乐趣十足的游戏感受。

江口胜博：无论年龄、性别与职业，只要玩家一进入游戏的世界就都可以成为并肩作战的猎人同伴。

辻本良三：《怪物猎人》强调不受束缚地进行游戏，尤其是掌机更是很好地体现了这一点。游戏内外都能使玩家享受到超乎以往的自由。甚至连屏幕画面之外自己的想象，我们都可以天马行空地进行发挥呢！

——那么最后，就5周年纪念对各位玩家们说点什么吧。

辻本良三：今天我们几个作为代表接受了这次访谈，事实上这6部系列作品中还凝结了许多其他工作人员的智慧和努力。就这样在大家的努力下进入了第5年，不过也才仅仅5年而已，今后的10年、20年，我们也还会继续为了让这个系列获得大家的厚爱而不断努力，今后也请大家多多支持。

——今天谢谢各位接受采访！另外，大家可都在期待着《怪物猎人3》的早日发售呢！（笑）



怪物猎人 3
Monster Hunter 3
机种：Wii
发售日：预定2009年夏季发售
销量：——

猎人花絮

●在刚刚过去的愚人节里，大家是否有被朋友愚弄或愚弄他人的经历呢？这一天，不少的游戏制作公司纷纷在自己主页上挂上了一些愚人节专用的页面，而《怪物猎人》也被玩友们恶搞了一回。恶搞的对象为《怪物猎人4/1》（没错，这不是4，具体含义就不言而喻了），本作是Wii版《怪物猎人3》的HD加强版，登陆平台是PS3，实质内



▲愚人节当天的假消息，羽纹看到这张图的时候差点没笑喷出来。

容其实就是3代，但是画面达到标准的次时代水准，而且本作居然还可以和Wii版的《MH3》联动……，开发进度更是已经达到“4/1”，当然了，这个和传统意义上的400％是不同的。

●说到猎人家里的道具箱，现在是可以存放很多个道具的，但是你知道么，在系列初代作《MH》中，道具箱只有一页（也就是说只装得下100个道具）。虽然初代的道具数量并不算多，但是到了游戏后期存放素材还是件相当麻烦的事儿呢！

●在系列作品中有很多奇形怪状的恶搞类武器，其中用巨大旗鱼打造的“冷冻金枪鱼”就是典型代表。其实这把剑的出现非常偶然，当初开发游戏的过程中出现了BUG而导致池塘里的旗鱼体型变得巨大无比，这让开发者觉得非常有意思，于是乎便触发了制作那把大剑的灵感。

●在《MH2》中，玩家只要将所处据点“江波村”码头上的船只修好就能前往《MH》里的据点“柯科特村”，如此一来就到经典的森丘区域进行狩猎。另外在柯科特村生产武具时并没有职人们的炼造演出，这点反而受到了玩家的好评，看来制作组是“画蛇添足”了啊！（笑）

●可以自由增加防具技能点数的技能珠很受猎人们的喜爱，在《MHP2》和《MHP2G》里，技能珠是可以随意装卸的，然而在最早的《MH2》却比较“残酷”，卸载下来的技能珠会自动被系统判定为损坏，因此玩家在进行这一步的时候要有充分的觉悟呢！（笑）


▲PC版的《MHFO》最初卸载技能珠也是会损坏的，后来运营商在听取玩家的意见后便将这个设定取消了。





极意畅快婆娑罗

“《战国BASARA》系列”回顾

BASARA，即ばさら，写成汉字为“婆娑罗”，原本是梵语的“钻石”之意，而现在的意思则是指一种无视身分、秩序和权威，追求个性和华丽的行为。而“华丽”且“个性”正是“《战国BASARA》系列”一贯的主题。和其他历史题材的游戏不同，《战国BASARA》几乎完全无视了史实，除了势力间的对立和一些重大战役以外，游戏里的大部分内容都是架空的。人物的背景、性格、形象等天马行空般的设计虽然让一些玩家觉得“搞过头了”，但也受到了很多玩家的好评。随着PSP上《战国BASARA 群雄之战》和TV动画的推出，一股新的《BASARA》热潮似乎正在兴起，今天我们就来一起看看这个系列的历程。

喧哗斗剧的开始

“《战国BASARA》系列”的历史并不长，2005年7月21日是第一作发售的日子，至今不过4年。明眼的玩家都看得出，游戏和光荣的“《无双》系列”有不少相似之处。制作人小林裕幸也曾表示过系列受到了《无双》的影响。不过和其他很多模仿《无双》的作品不同，《BASARA》有着自己明确的特色，这在系列第一作里就已经确定下来了。

游戏的大部分操作和“《无双》系列”类似，如□键为普通攻击、×键为跳，○键是使用BASARA技（即本系列中的无双乱舞）等，不过△键的“固有技”表现出了《BASARA》的鲜明个性：固有技是一种固定的技能，可以接在普通技之后，不过大多不会因普通攻击的段数而产生变化。不同的固有技有着截然不同的性质，除了吹飞、挑空这样打击敌人的招术之外，还有大量其他作用的固有技。像是本多忠胜的“机动形态”就是打开背后的喷气背包，大幅提高自己移动速度的技能。而春日的“密仪 阳炎”则是个当身技。不同角色之间截然不同的固有技让武将们充满了独特的个性，像是热血如火的真田幸村固有技基本都是大开大阖的火属性招术，而为了体现伊达政宗的暴走族特色，他的固有技也一律以英文命名。初代《BASARA》一共有16名武将可用，虽然数量不多，但是他们鲜明到让人过目不忘的个性使得游戏的耐玩性有了极大的提高。当然了，老卡也有偷懒的地方，在这样一个强调个人风格的游戏里，有个别武将的招术还是有所雷同，只能说有点不厚道。



■明智光秀在游戏中那变态的笑声恐怕刺激到了不少玩家。

其实在《无双》之外，《BASARA》还受了不少《鬼泣》的影响。“《战国BASARA》系列”的制作人小林裕幸和负责人设的土林诚都参加过“《鬼泣》系列”的制作，这在游戏中角色的招术设计上就能看得出来，《BASARA》里角色招术给人的感觉大多是“在不失实用性的基础上表现出最大的视觉冲击力”，换句话说就是尽可能地做到华丽。“Stylish”这个贯穿“《鬼泣》系列”的关键词在《BASARA》里也始终占据着主要的地位，角色们的一举一动都充满了表演性，让玩家感觉似乎是亲自在表演一出华丽的剧目。

闲话BASARA　鬼泣

毕竟游戏的风格有一部分是借鉴自《鬼泣》，那游戏中加入一点恶搞《鬼泣》的要素就再自然不过了。不过这恶搞要素隐藏得可是够深的。在游戏中，玩家获得了政宗、幸村和浓姬的最终武器时肯定会犯点嘀咕，这三人的最终武器名字奇怪得很，不仅看上去没气势，字面上也似乎没什么意义。不过如果从这些文字的日文读音来看就不难看出其中的奥妙：政宗的最终武器“亚罗栖斗流”读做あらすとる（a ra su to ru），写成英语的话是Alastor，正是《鬼泣》里但丁所持的雷之魔剑的名字。幸村的最终武器“凄羽亚陀”读做すぱあだ（su pa


◀ 浓姬的“黑檀木与白象牙”，其他武器在《群雄之战》里也都有登场，其造型也和《鬼泣》里差不多。

a da），和但丁的魔剑“斯巴达（Spada）”名字相同。最后，浓姬一黑一白的最终武器相信大家能直观地看出是但丁的双枪“黑檀木与白象牙（Ebony&Ivory）”，“双铳惠戊新&逢戊璃”这对双枪的名字正是读做ぇぼに（e bo ni）与あいぼり（a i bo ri）。

另外，游戏的模式也独辟蹊径，独特的“天下统一”模式中，玩家扮演各地的势力与周边势力展开战斗，通过胜利获得别人的领土，最终以达成天下统一为目标。这其中既有历史中的名役，也有原本不存在的梦幻对决，玩家可以在这里享受到亲手打下江山的感受。

就这样，初代《BASARA》来到了玩家之中，虽然从游戏中能看出不少不成熟的地方，不过Capcom的这次尝试应该说是成功的。游戏以独特的风格吸引了很多玩家的目光，而在玩过之后，也有不少玩家发出了“不愧是Capcom制作的动作游戏”这样的感慨。游戏以首周近9万的销量排在全日本榜首，这对于一款原创游戏来说也是个相当不错的成绩，制作续作的想法想必Capcom早就有了。





▲《魔王》的封面，隐姓埋名的信长公一副主角象地占据了画面的大部分空间。

美版

闲话BASARA

众所周知，Capcom一向比较重视欧美市场，所以在“《战国BASARA》系列”刚刚出现时，制作组也特别制作了游戏的美版。当然了，为了照顾对日本文化历史可能没什么了解的美国玩家，游戏被改名为《Devil Kings》（直译过来就是“魔王”），其中的角色们也纷纷换成了更利于老美理解的名字。在我们看来这些名字有些还算可以理解，像是伊达政宗的“苍龙”、真田幸村的“天蝎”这样比较正常，织田信长自称是魔王，美国人直接叫他“魔王”也未尝不可。武田信玄的“红色米诺陶斯”、浓姬的“蝴蝶女士”、上杉谦信的“冰霜”也算是和形象有点关系。不过有一些确实很难理解的，比如大锤Loli伊月被叫做“泡芙”，难道是因为觉得是Loli就有种那样松软的感觉？另外，游戏的背景故事甚至基本系统都和日版几乎是完全不同，没玩过的玩家可以尝试一下。

美版中部分武将姓名无责任翻译

原名	美版名	直译	备注
伊达政宗	Azure Dragon	苍龙	比较符合主角形象的名字，也和“独眼龙”暗合
真田幸村	Scorpio	天蝎	蝎子要有尾巴的啊，难道双枪的真田是双尾蝎不成？
武田信玄	Red Minotaur	红色米诺陶斯	看他头上两只大角，姑且这么叫吧
猿飞佐助	Talon	鹰爪	是因为他滑翔时的鹰，还是说武器像鹰爪？
织田信长	Devil King	魔王	和游戏标题一样，难道信长公才是主角？
浓姬	Lady Butterfly	蝴蝶女士	倒也与“缭乱无比”这个名号有些神似
森兰丸	Hornet	黄蜂	虽然小，但也能蜇人，不过更多时候是烦人吧……
明智光秀	Reaper	死神	两把镰刀，一身黑衣，这个名字相当形象
上杉谦信	Frost	冰霜	冰属性的就叫冰，这名字真是直白的典范
春日	Venus	维纳斯	莫非仅是由于春日曼妙的身姿？

原名	美版名	直译	备注
伊月	Puff	泡芙	一个“一口把Loli吃掉”感觉的名字……
扎比	Q-Ball	Q弹	无法理解这名字到底什么意思(=_=)
前田利家	Lark	云雀	这个词其实还有“活泼好动”的意思
阿松	Bramble	刺藤	温柔的阿松被安上这么个扎手的名字不知是何感受

如鱼得水的发展

在一年之后的2006年7月27日，《战国BASARA 2》来到了玩家们面前。在初代的基础上，第二作加入了更多新要素，让系列“个性”与“华丽”两个主题更加发扬光大。新加入的“BASARA狂热”系统就是证明。普通的游戏，玩家打出个几十连的连击已经算是不错的了，不过在《BASARA》的战场上，100连刚刚是演出的开始，玩家达成100连之后再击中敌人的话，敌人会就掉落大量的小判（游戏中的钱），在200连、300连时掉落量更会达到之前的2倍、3倍。这还不算完，如果玩家达成了500连的成绩更是能进入BASARA狂热状态，这时不仅能得到更多的小判，连击数字也会飞快地增长。这个兼具爽快感、华丽度和技巧性的系统将游戏的特色推向了一个新的高潮。



▲“战极魄力”系统也在本作加入，玩家杀够敌兵体力槽旁就会亮灯，发动后各项能力都有所提升。

在加入了十几名新武将之后，二代在武将数目上达到了一个新的高度，虽然数量多了，但武将们的个性并没有被埋没。新角色的个性一个比一个突出：使用投技、把杂兵当武器用的丰臣秀吉一副君临天下的气势；秀吉的军师竹中半兵卫在历史上因病早逝，游戏中则是一位充满“佳人薄命”感觉的妖艳男子，不少玩家都“尊称”其为“竹中女王”；一代剑豪宫本武藏的形象更是让人大跌眼镜，手里没刀拿着两把船桨也就算了，他的性格也跟个孩子王一样，从来没把任何对手放在眼里，打不过的时候却又在远处扔石头偷袭，真不知道说什么好。以敌方武将身分登场的浅井长政、阿市夫妇也让玩家印象深刻，一个像圣斗士般一身盔甲满口正义，另一个则是阴郁到满身怨气的魔王之妹，这样一光一暗、属性完全相反的两人却是夫妇的设计，真是完全体现出了制作者全心全意为人民恶搞的精神。



▲“五本枪”这个特摄片一样的组合也在二代里加入，一出场就能把人笑个半死。

闲话BASARA

声优

“《战国BASARA》系列”吸引人的一大原因是游戏启用了很多大牌声优，什么保志总一朗、中井和哉、能登麻美子、石田彰、朴璐美、子安武人、若本规夫等等等等，越是大牌越要请来，这让有恋声癖的玩家们在游戏里能得到相当的满足。声优们卖力的演出让游戏的企划人冈村志野都赞不绝口：“最初脑中武将们的形象和实际配音后的一比，感觉角色们完全活起来了。每次看的时候就会想，这就是给角色注入了灵魂吧。”毕竟游戏故事的展

开主要依靠角色的对话，武将们之所以能有如此鲜明的性格，声优们绝对是功不可没，幸村的热血、信长的狂妄、秀吉的霸气都让人印象深刻，扎比那满口外国腔的日语和今川义元的叽叽歪歪更是由同一位声优出演，绝对能让人笑到喷饭。当然，老卡也有偷懒省钱的地方：风魔小太郎一副酷到骨子里的做派，在游戏中自始至终一声不吭，连打斗时也一点声音都不出，就算是打倒敌将时也只有北条老大爷出来说两句，所以这名角色根本没有声优参与。另外一个比较特别的是本多高达，说话工作由家康代劳，本人只会在活动的时候发出一些机械的声音，游戏最后的制作者名单里同样没有他的声优出现。在游戏官网里，角色的介绍页面都会有“播放台词”的选项供浏览者欣赏，但风魔的页面根本没有这个选项，而本多的页面则赫然写着“播放机械音”……

另外一个备受玩家好评的地方是游戏的“大武斗会”模式，玩家在这里要连战100场，胜利之后不仅能得到大量的金钱和经验，更是可以获得超强的武器和防具。虽然连战100场的条件看似无聊，但是每一关都有一个主题，敌人的配置也完全不同。像是有的关卡里就让玩家和有名的武田骑兵一决胜负，而有的关卡里则是几名忍者武将带着大量忍者向玩家袭来。这个模式里也不乏恶搞之处，不仅很多敌人的组合名字滑稽，场下还有我方的应援团给玩家加油，不过多数时候都会说出些让玩家哭笑不得的台词。



二代推出之后，玩家们看到《BASARA》已经树立起了自己明确的风格和制作思路，越来越多的玩家开始对系列表示认同。有趣的是，游戏在得到了男性玩家的相应之余，还吸引了很多女性玩家，想必这和游戏华丽的人设、适中的难度和简单好上手的系统都有关系。

闲话BASARA　恶搞台词

既然是一款充满了恶搞风格的游戏，那游戏里各种让人捧腹的台词肯定是少不了的。像是“战国最强”本多忠胜被设计成一台有加农炮、有浮游炮，还能喷射飞行的“高达”，所以游戏里就有不少恶搞《高达》的台词。本多高达的机师德川家康就会经常大叫“和杂鱼是不同的，和杂鱼！”，原文是元祖《高达》里兰巴·拉鲁的台词“和扎古是不同的，和扎古！”（杂鱼和扎古在日语里音似）有时家康出阵时还会大喊：“这种风，这种感觉才是战争！”这同样是兰巴·拉鲁的台词。和扎比相关的恶搞台词也很不少，他的信徒们整天喊着“临兵斗者皆阵列在扎比！”、“Great Teacher Zabi！”（恶搞漫画《GTO》）在这股风气影响之下，连作为相对“严肃”一些角色的阿市也玩起了穿越，有事没事也会来一句“想死一次试试吗？”毕竟阿市和《地狱少女》里阎魔爱的声优是同一个人嘛。



▲“有异议！被告打倒了许多信徒！”KUSO起来连自家的《逆转》也不放过。

与朋友一起战斗吧

一年多之后，Capcom并没有发售三代，而是在2007年11月29日推出了二代的资料片《战国BASARA 2 英雄外传》。在前作出现的所有武将都成为了可操作角色，而敌武将方面则新加入了大恶人松永久秀，这样系列的武将数量增加到了31名。在系统方面整体变化不大，游戏改进了“BASARA狂热”系统，也加入了新的刻印系统，使得连击方面更加爽快。商店中加入的抽奖也让玩家充满了惊喜。不过要说游戏最大的进步，莫过于游戏终于支持分屏双打了。无论是自由战斗、天下统一还是大武斗会，玩家都可以和朋友在同一台主机上一起游戏。为此，游戏还特意加入了新的对战模式，其中有8个小游戏支持两位玩家同时参加，这其中既有相当无厘头的“敲达摩”，也有紧张刺激的“生存挑战”，更有让两位玩家展开直接对抗的“最强决定战”，玩家可以和朋友一起玩个尽兴。



▲浅井夫妇对前田夫妇，哪一对更强呢？

闲话BASARA LOGO

游戏的LOGO制作得相当鲜明，大大的“BASARA”字样一下就突出了游戏的主题。蓝色的字似乎代表着主角伊达政宗，连文字后面的纹饰也是伊达家的家纹“竹雀”。游戏历代的LOGO变化不大，2代之后表示版本的“2”、“×”等标记大多是红色，这样的色彩设计不仅给人跃动的感觉，也似乎代表了另一位主角真田幸村。











在角色数量增加的同时，《英雄外传》中的道具数量也达到了系列之最，多达150个，这其中有能加强武将各种能力的，也有一些搞笑味道十足的，每位武将的专用道具也大多非常有趣。像是伊月从初代就有的道具“锤子忘带了！”能让她空手上战场，其他武将装备后也会说出很多爆笑台词。而扎比的道具更是搞笑，能把打倒的敌人都变成自己的信徒。另外，角色们的武器也都各有千秋，从初代就有的搞笑类武器也没有缺席，不少武将的搞笑



■今川义元的特有道具，作用是使用某固有技时周围的敌人也会跳舞。

武器都相当有看点。

《英雄外传》作为二代的资料片可以说完全继承并发扬了前作的优点，不仅鲜明的人物、华丽的动作得以保留，游戏更是在战斗的手感和爽快度方面下足了功夫。不过游戏仍然存在着一些让人不太满意的地方，其中最主要的就是获得道具的问题，很多道具都要靠运气来刷，有时候运气不好就很让人苦恼。在玩过本作之后，玩家们本来期盼在老卡能精益求精，将系统进化之后再出续作，不过恐怕大多数人都没想到后面的作品会是款2D格斗游戏。



▲片仓同学你拿根大葱是想COS初音吗？

其他形态的探索

在三作ACT过后，老卡似乎想改变一下游戏的风格。2008年4月9日开始，日本的机厅中开始陆续出现一款名为《战国BASARA×》的格斗游戏。游戏由制作过“《罪恶装备》系列”的Arc System Works开发，其中也包含了不少《罪恶装备》的味道。游戏的基本系统和普通格斗差别不大，比较有特色的是游戏的援军系统，在战斗中玩家可以呼叫援军前来支援，像是真田幸村的援军就是信玄和佐助，而阿市的援军是浅井长政等。配合援军，玩家可以打出华丽而又富有想像力的连技。作为一款格斗游戏，本作比以往的作品更加强调角色之间的不同，虽然游戏中只有10名角色（家用机版12名），但每位角色都有着自己与众不同的系统，如毛利元就独特的陷阱系统，他可以在空中事先布置好一些陷阱并运用到连续技之中，如果运用得当一次能造成大量的伤害。虽然游戏音画素质都有着相当的水准，系统可研究性也很强，不过平衡性可能还有些欠缺，一些几乎是无限连的连续技破坏了游戏的平衡。另外，由于“格斗”这个类型本身的小众向，游戏在推出之后反响平平。在格斗之外，Capcom还在2008年5月12日推出了一款手机版的《战国BASARA　战略RPG》，游戏是一款以简单卡片进行战斗的RPG，总体来说没有什么特色。



▲游戏采用的精美的2D画面，鲜明的卡通风格让系列玩家有了不同的视觉感受。

▲手机版在画面上沿用了不少以往作品的素材。

闲话BASARA 无口

在最初的《战国BASARA》里，可能是由于技术限制，过场的即时演算动画里角色说话时嘴都是不动的，不知为何，后来的游戏中都沿袭了这一传统，即时演算动画里角色们都是只动手不动口。其实以PS2和PSP的机能来说，让角色的模型张口说话也不是办不到，在出了这么多续作之后还是如此，只能解释为制作组已经将这个要素作为一个系列传统了吧……



▲那些激昂的台词不张嘴就能说出来，这内功得多深厚啊。

掌上的联机征程

2009年4月9日，PSP上的《战国BASARA 群雄之战》和TV动画一起推出，让不少玩家大呼过瘾，不过在拿到游戏又大呼上当。虽然玩家已经事先得到过消息，本作并非是一款“一骑当千”类型的游戏，而将更注重武将间的战斗。不过恐怕谁都没想到拿到游戏之后发现自己玩的是《高达对高达》吧，COST、喷射槽、主攻击、副攻击，实在是太像了啊（>_<）。这也让不少系列的粉丝们抱怨不已。另外，固有技少，没有BASARA技等问题也很明显，笔者就很想吐槽：老卡你是不是拿《高达》引擎出来做个《BASARA》想用低成本骗钱啊？



▲武将特有的技能在游戏中依然存在，不过其数量大多被减少了。

其实要是从另一个角度来看，其实本作也不是那么糟糕。虽然恢复了3D动作游戏的玩法，但本作和之前的《BASARA》是不同的，本作强调的是对抗，是“玩家对玩家”式的战斗，和以往虐CPU的玩法肯定有



▲北条老大爷的最终武器感觉比搞笑武器更搞笑……

所区别。在以往，玩家可以利用自己超高的攻击力、超厚的HP纵横于敌兵敌将之间，就算体力见底，在战场上找个饭团吃也能回复。这样玩久了，玩家多数时候都只会留意自己的一招一式，而敌人的行动则会被忽略，毕竟再强的敌人在高等级的玩家武将前也抗不了几下。不过在《群雄之战》里，玩家的注意力就得放在敌人身上，观察对方的行动规律，看对方是否有破绽，和以往不管三七二十一就上去一通砍的打法自然是完全不同。如果不看情况地上前攻击，那多半会被对手抓住破绽而反击。另外，和队友的合作也是本作中的重点内容，队友被打时上前解救，帮助队友创造攻击的机会等技巧都是必备的。（当然了，弱智的AI队友就不要太指望了）说了这么多，可能诸位也看得出来，《群雄之战》是一款非常注重联机的游戏，单机要素只是游戏的一部分，更多的乐趣要在联机时才能体会得



到。觉得游戏不好玩的玩家可以试试和朋友联机作战的感觉，保证和自己一个人玩时大不一样。在“联机”这个要素风行的今日，《群雄之战》恐怕正是制作小组对这个要素的一个尝试，究竟这尝试是否成功，我们就等时间来说明吧。

◀想知道获得胜利的秘诀吗？请参阅本辑中洋葱MM的攻略（笑）。

闲话BASARA　TV版动画

2009年4月起，《战国BASARA》的TV动画在日本开始播放。诸位读者拿到书的时候恐怕已经可以看上好几集了。负责动画版制作的公司是大名鼎鼎的Production I.G，不过在实际效果看来似乎有点对不起大家的期待，虽然打斗场面说得过去，不过大家一致反映动画的人设和游戏中差得太多，最典型的就是动画里几乎所有的角色都变成了大长脸，搞得玩家们相当不习惯。这其中走形严重的要数“战国第一美女”阿市，虽然在第一集里就露了一下脸，也立刻引来不少玩家高呼：“这大妈是谁啊？”不过虽然人物略有走形，但是各种设定还是相当忠实于游戏原作的，像是政宗满口的英文和幸村热血笨蛋的性格都很好地再现了。另外有一点让玩家们不好接受的是，原本游戏为了吸引女玩家而故意添加了一些腐向的成分，不过游戏里绝大多数时候都是在砍砍杀杀，这点东西对于男性玩家们属于可以忽略不计的比例。不过拍成动画之后，其中大量让腐女们尖叫的镜头可是难入广大男性观众法眼，说动画不好看也属正常了。当然了，在不少女观众眼里，这部帅哥多到爆，声优阵容又华丽的动画很可能是近几个月要紧追的了。



□TV版的人物形象和游戏里的有所出入，让不少玩家感觉有点雷。



作为一个比较年轻的游戏系列，《战国BASARA》在几年的时间里就吸引住了不少玩家，尤其是游戏中的众多帅哥吸引了不少女性玩家，可以说游戏还是相当成功的。不过《英雄外传》之后的两作都有些略显疲软，格斗游戏受众面很窄，乱斗的《群雄之战》又被评论为制作粗糙，希望制作组能重整旗鼓，推出一款能让广大《BASARA》饭满意的续作。最后还要感谢一下帮助笔者完成本文的尾崎同学。

文 盲先知 美编 澄香

推荐度 B

太空侵略者 极限2

スペースインベーダー エクストリーム2

NDS

Taito	STG	2009年3月26日	日版
1～2人	512Mb	3990日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

SPACE INVADERS EXTREME 2

在去年的2月份，Taito为了纪念经典游戏“《太空侵略者》系列”诞生30周年而开发了系列的最新作《太空侵略者 极限》，在受到玩家的好评之后，Taito有意将《极限》发展成系列化作品，于是《太空侵略者 极限2》搭载着全新要素和更加绚丽的画面来到了我们面前。下面就让我们一起来看看这款新作吧。

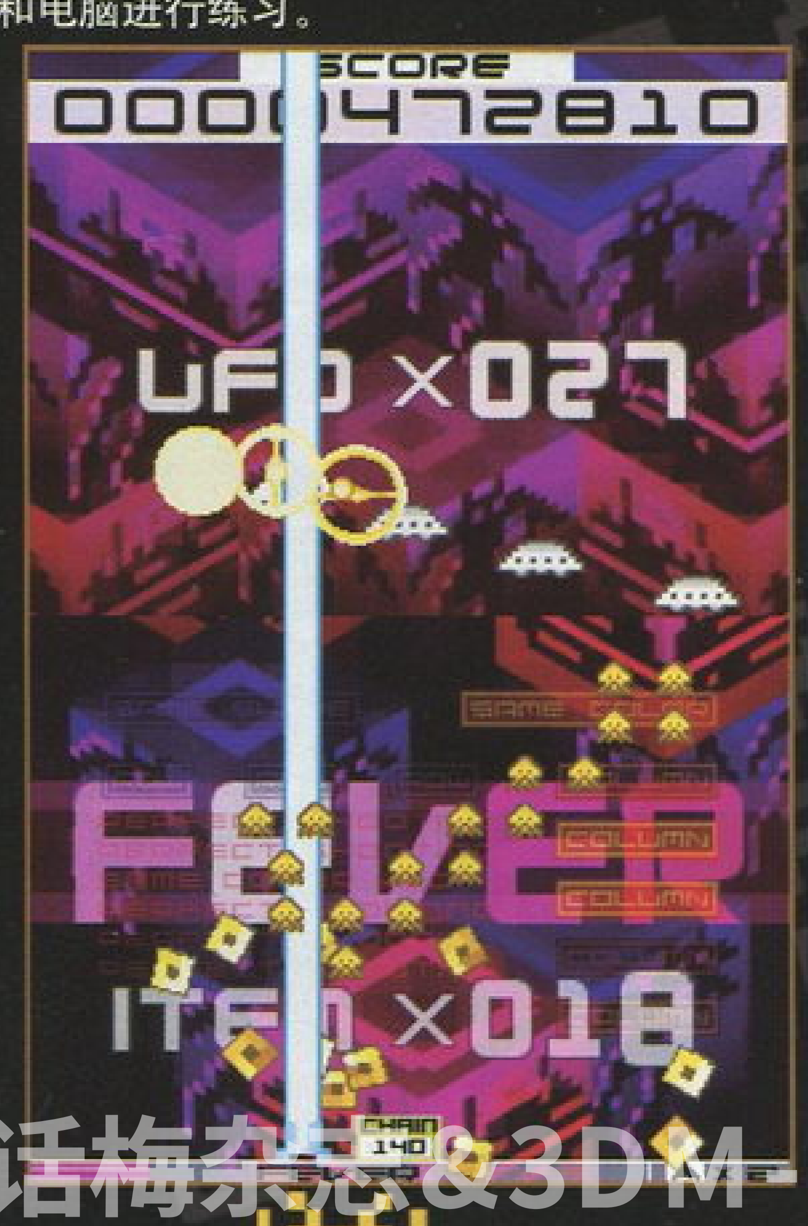
游戏指南

▲关卡的流程分支，在完成一关之后可以选择进入哪个分支，越靠上的越简单，越靠下难度越大。

游戏的操作继承了系列一贯的“简单”方针，只需用到5个按键即可游戏：十字键的左或右控制战机左右移动，A、B键为开火，R键为保存火力（见后文）。游戏过关的条件是全灭敌人，玩家将屏幕上的敌人全部消灭后，就会出现新的敌人，如此反复数次后就会迎来BOSS战。游戏的流程非常短，只有5个关卡，即使算上从第3关开始能够自由选择的分支关，总共也只有11个关卡。

不过不要看关卡少就以为游戏不耐玩，游戏的系统还是很丰富的。在游戏中，除了默认的小枪外，玩家还可以获得4种不同的武器：蓝色武器为激光，威力较大，而且可以贯穿整个屏幕，对付上屏中的敌人很有效果，不过缺点是对带有反射盾的敌人完全无效。红色武器为炸弹，威力很大，击中时引起的爆炸也能消灭周围的敌人，不过这爆炸也很容易炸到玩家不想打的敌人。绿色武器是并排发射的子弹，威力不高但是覆盖面积比较大。最后一种黑色的其实不能算是武器，它的作用是在玩家面前张开护盾，在持续时间里几乎所有攻击都无法打中玩家。玩家获得这些武器后，下屏最下方会出现一个持续减少的武器槽，减至零后武器效果就没了。如果想保留武器以后使用的话，可以按住R键不放，武器槽会停止减少，这样的话战机会使用普通子弹来射击。想继续使用武器时松开R键即可。

本作的游戏模式比较丰富，“Score Attack”和“Time Attack”两项分别要玩家完成整个游戏的流程来挑战获得的分数或花费的时间。如果玩家对自己的水平有信心的话，可以进入“Ranking”模式里将自己挑战的分数上传到官网进行世界排名。另外，游戏强化了对战功能，玩家可以通过无线或Wi-Fi与朋友对战，也可以和电脑进行练习。

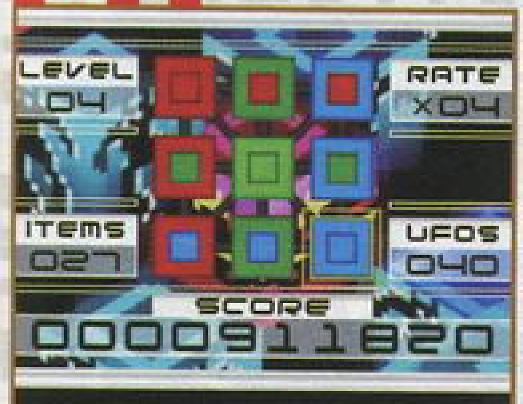


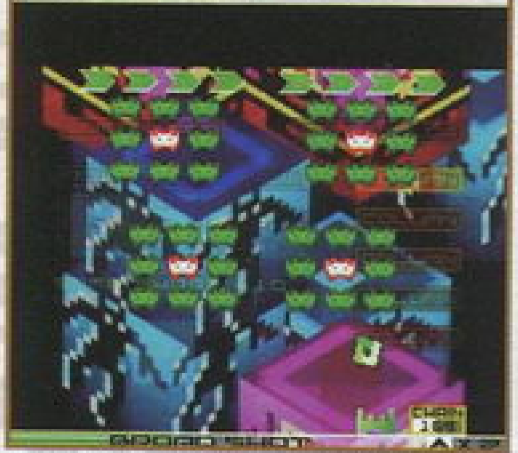
◀在对付上屏的UFO时，激光是个很不错的选择。

获取高分！

游戏之所以流程不长，厂商的目的大概是为了让玩家能方便地反复挑战高分数。下面就分析一下游戏中和得分相关的一些系统。

Fever系统





▲箭头指示彩色飞碟飞来的方向，一定不要错过啊。

玩家可能已经注意到了，在下屏的上方有8个长方形的格子，在玩家消灭了敌人后，这里的格子就会变成该敌人的颜色。如果玩家连续消灭一组四个颜色相同的敌人的话会掉落各种武器道具，而如果连续消灭了两组颜色相同的敌人（如四红四绿或八个蓝色）的话，这里的格子会变成箭头，之后很快就会有一架彩色飞碟飞过。击落这架飞碟后，上屏中就会出现一些敌人，下屏的背景中也会开始倒计时，如果玩家在时间耗尽前将上屏的敌人全部击落的话就会进入Fever状态。在Fever状态中，玩家的火力会得到强化，上屏中会不断出现飞碟，而下屏中的敌人会变成金色，将其击破就会有一些金色的加分道具掉落。在Fever时间结束后，系统会根据玩家击坠飞碟的数目和获得加分道具的数目来奖励玩家大量分数。发动Fever的过程虽然比较繁琐，但是这个过程中可以获得很多分，所以在游戏中玩家可以尽量以发动Fever为前提来战斗。

▲击破上屏的小BOSS就能发动Fever了！

Bingo挑战



在通常的战斗中，上屏会显示一个9格方阵，每一格都是一个“回”型的方块，其核心和边框就是由敌人们的红、绿、蓝三色组成。玩家在连续消灭了两组相同颜色的敌人后，相应颜色的方块就会亮灯。先消灭的颜色对应方块边框，后消灭的则对应核心。比如玩家消灭了四个蓝色敌人和四个红色的敌人，那右上角外蓝内红的方块就会亮灯；而若玩家先消灭了四个红色的敌人后又干掉了蓝色敌人，则亮灯的方块就会是左下角外红内蓝的。如果有一行、一列或斜排三个连续的方块亮灯的话就达成了Bingo。这时上屏中会出现大型BOSS，在限定时间内击破BOSS就可以进入Super Fever状态，之后无论击破下屏的敌人或是上屏的飞碟都会出现大量加分道具，一次捞个够吧。

▲如图中这样亮灯后，再连续击破八个绿色敌人即可发动等级最高的Bingo。



一年前的前作给人留下印象最深的就是那喧哗热闹的画面，本作中将这一优点继续发扬光大，五彩缤纷的背景和华丽的效果给人留下了深刻的印象。另外，音效是本作的一大亮点，发射子弹、击中敌人、爆炸等音效都能恰好融入背景音乐的节拍去中，听起来非常舒服，让游戏的爽快感大增。不过作为一款偏向休闲类型的游戏，本作的系统实在是太过复杂，屏幕上堆满了各种状态条和[illegible]，而且如果要按照[illegible]颜色匹配等复杂打法来玩的话，游戏的爽快度就会大大下降，不[illegible]。

文 乌冬 美编 Juxi

光环视频收录

忍たま乱太郎 忍たまのための忍術トレーニング

©NHK・尼子騒兵衛・総合ビジョン ©2009 Russell

推荐度 C

《忍者乱太郎》是一部长青动画，从1993年开播以来，直至现在都还在播出。因为其内容大众化，也使其成为了国内不少电视台的引进对象，相信不少玩家小时候都有过放学赶回家追《忍者乱太郎》的经历。下面要介绍的这款作品就是由《忍者乱太郎》所改编的一款迷你游戏合集，如果你喜欢原作，可以借游戏重温一下这部经典。

忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼

忍たま乱太郎 忍たまのための忍术トレーニング

NDS	Russell	ETC	2009年3月26日	日版
	1人	512Mb	5229日元	无对应周边



手里剑



投掷手里剑的迷你游戏，玩家需要先用触控笔点住忍者的手，待目标出来后就将笔朝目标的方向划去，这样手里剑就会被投出，手里剑的飞行速度和距离以划的力度而定。根据手里剑击中目标的部位不同分为两种得分情况，第一种是击中靶心和靶心周围，这样为50分，第二种则是击中靶子的边缘，这样靶子会反转，露出乘以2的背面，这时把靶子击破为100分。

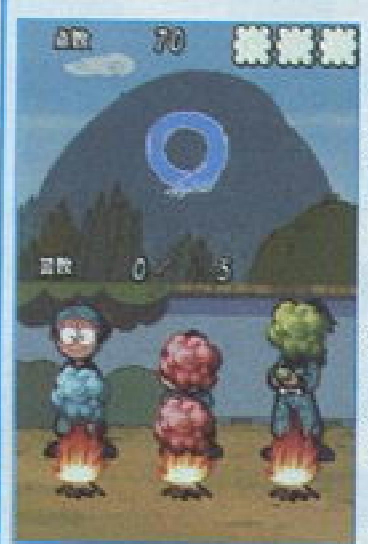
忍刀

用忍刀砍木板的迷你游戏，只要用触控笔划过屏幕中不断出现的木板就可以了，木板分为两种颜色，只有蓝色的可以砍，如果错砍红色的话则会扣分。木板砍得越碎所获得的分数就越多，所以这个游戏取得高分的关键就是不要心疼自己的触摸屏。不过划的时候要注意的一点是，触控笔每接触一次屏幕直到离开的过程都只算一刀，所以如果笔不离开屏幕乱划的话是砍不碎木板的。

吹蜡烛

吹熄蜡烛的迷你游戏，屏幕的两端会不断出现蜡烛，我们要做的就是当蜡烛到达中间的时候对着NDS的麦克风吹气，直至将其吹熄就可以了。蜡烛的熄灭速度取决于吹气的力度，力度越大，蜡烛的熄灭速度也就越快，获得分数也就越高，相反蜡烛熄灭得越慢，分数也会较低，如果因为吹气的力度过小而没能使蜡烛熄灭的话，还会记一次失误，失误3次的话就算失败。

狼烟

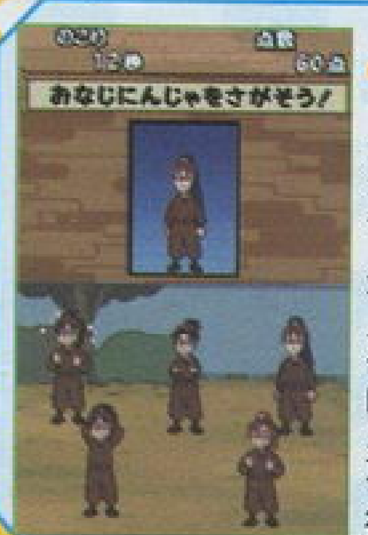


记忆游戏，游戏一开始上屏会依次放出三种不同颜色的烟，接着玩家要按刚才的顺序在下屏选出相应的颜色。全部答对算一个回合，随着回合数的增加，烟雾的数量也会不断增多，游戏没有时间限制，只要选错3次游戏就会结束。这个游戏除了用颜色记忆外，也可以用声音来记忆，每一种颜色的烟雾都对应一种声音，当不确定下一个烟雾是什么颜色的时候，可以试着回想一连串烟雾组成的调子。

火矢

下屏会不断涌出忍者，玩家要做的就是用火矢将他们全部炸飞。火矢的使用方法为先用触控笔点住下屏，这时会出现一个圆形的范围，等忍者移动到这个范围后再放开触控笔，火矢就会放出。这个游戏考验的就是对时机的把握，因为忍者刚出现时一般都会聚在一起，这时用火矢一次性把他们炸飞的话获得分数会高些，但如果等他们走散了再逐个消灭的话，分数就要相对低一些了。

分身术



这个迷你游戏就相当于大家来找碴，玩家只要在下屏的一堆忍者中找出和上屏一样的那个忍者就可以了。每个忍者的不同之处只有汗、脸和手这三个地方，所以在判断的时候只要仔细留意这三个地方就好了，三个不同之处里面汗是最明显的，如果要找的忍者是出汗的，可以先从这个地方着手，没有的话则再通过脸和手的特征去寻找。

火绳铳

射击游戏，触控笔控制准星的移动和瞄准，十字键的上为射击，如果是左撇子则是A键射击。得分情况是射中靶心为100分，靶心以外的红色部分为80分，红色部分以外黑色线以内的的地方为50，黑线以外则为30分。这个游戏考验的是玩家的眼力，因为有时间限制，对于一些离得较远的靶子，不可能每次都等准星缩到最小后再射击，这样后面的靶子肯定是来不及的，所以得在准星的缩小过程中就对射击的位置进行预判。

巨大迷宫

游戏一开始玩家置身于一个巨大的迷宫内，需要通过十字键控制角色在限定时间内移动到迷宫的终点，到达终点时花费的时间越少得分也就越多。不过要注意迷宫的构成是随机的，想通过重复游戏来记路是不可能的，迷宫里惟一不变的只有终点的位置，利用这点再结合下屏的地图可以较早地判断出有没走弯路。

障碍赛跑



首先要根据提示用触控笔在下屏来回划动令角色跑起来，当碰到障碍物的时候，按十字键的上或者A来回避。角色跑步的速度决定于触控笔划动的速度，不过也不是越快就越好，当遇到连续的障碍物时，就需要减慢速度来回避它们，因为比起减慢速度所浪费的时间，被障碍物绊一下所耗去的时间更多，所以情愿慢一点，也不要栽在障碍物上面。

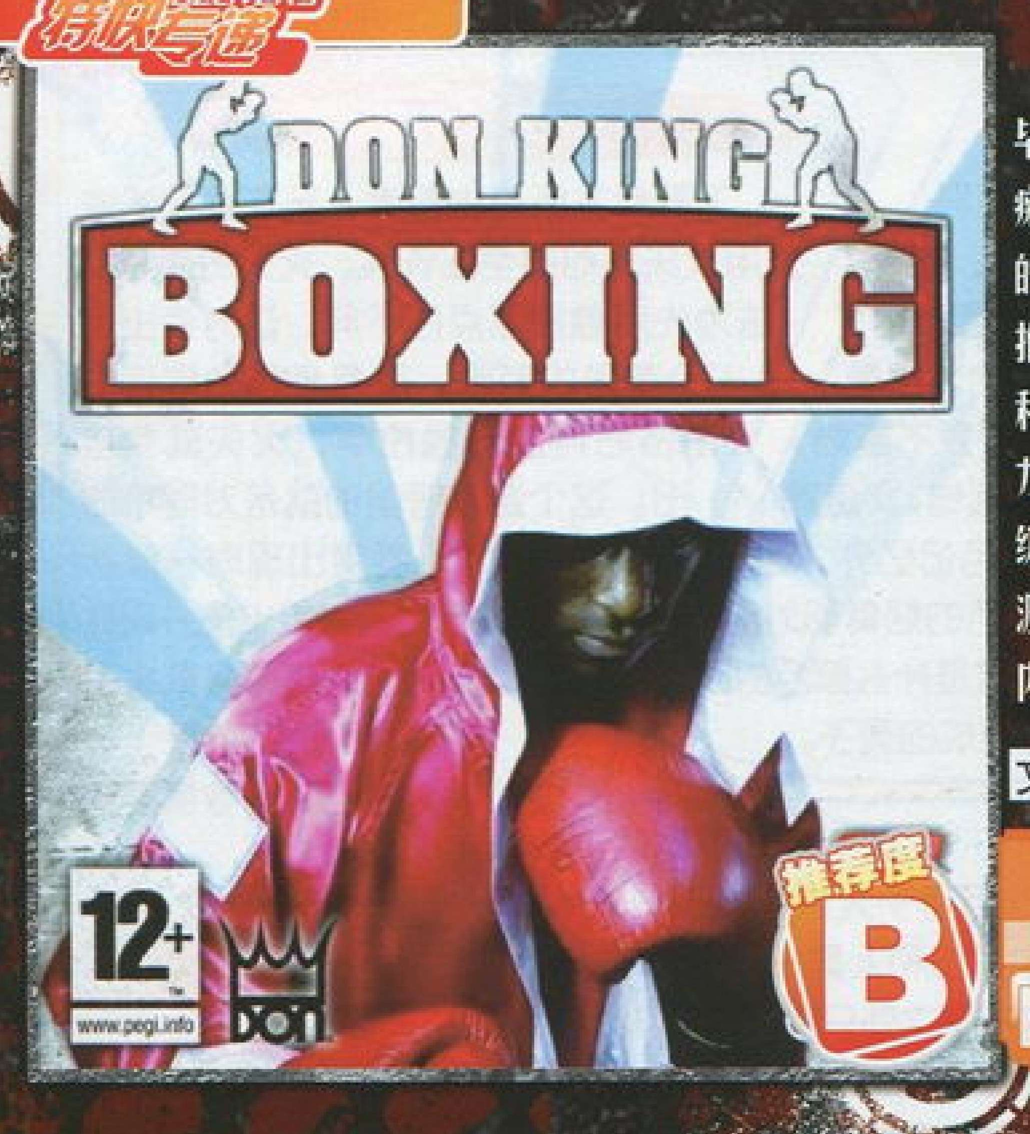
画脸

这个游戏的玩法是照着角色的脸来描线，最后系统会根据线的吻合程度来给出评价。看上去很简单，其实是最不容易获得高评价的一个游戏，因为NDS的触摸屏对触点的感知并不是很精准，而且屏幕表面也太滑，画的时候线很容易就会跑位，不过最要命的还是画错了也不能复位，再加上时间非常紧，想在这么短的时间内画出好的作品除了多多练习外，就实在没有其他的窍门了。



玩后感

游戏本身没有太出彩的地方，迷你游戏也是一些很常见题材，只是套了个忍术的马甲，并没有太多新意。好在游戏的收集要素还算丰富，并且收录了许多动画里没有的插画，为重复挑战各种迷你游戏提供了动力。



一头标志性的“火炬式”发型、执着地将毕生精力投入在拳击事业、生长在大洋彼端却痴迷于中国功夫，这就是唐金，世界上最出色的拳击运动推广专家。历史上无数拳王都由他推广并一举成名，其中包括阿里、泰森以及霍利菲尔德等拳坛大腕。而本次唐金先生更是协力2K Sports在NDS平台上为玩家带来一次重量级的拳击盛宴，力求将最真实的拳击手比赛生涯展现给各位玩家，更多精彩内容快随我往下看吧！

光环视频收录

文 伊娃 美编 Juxi

唐金拳击
Don King Boxing

NDS	2K Sports	SPG	2009年3月27日	欧版
	1～2人	512Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏模式介绍

Career 一拳成名模式

在这里玩家可以自己创建一名属于自己的拳手，通过各种心酸的训练以及职业拳赛不断磨练自我，直到打遍天下无敌手（后面详解）。

Exhibition 表演赛模式

在这里玩家可任意选择各种不同重量级别的拳手和当前已解锁的拳手以及场地进行比赛，有3种难度可供选择。

Multiplayer 联机模式

在这里玩家可通过Wi-Fi和一名朋友进行联机对战。

Training 练习模式

玩家可在此任意玩“一拳成名模式”中“训练模式”里的4个训练选项，相当于迷你游戏(后面详解）。

Tutorial 指南模式

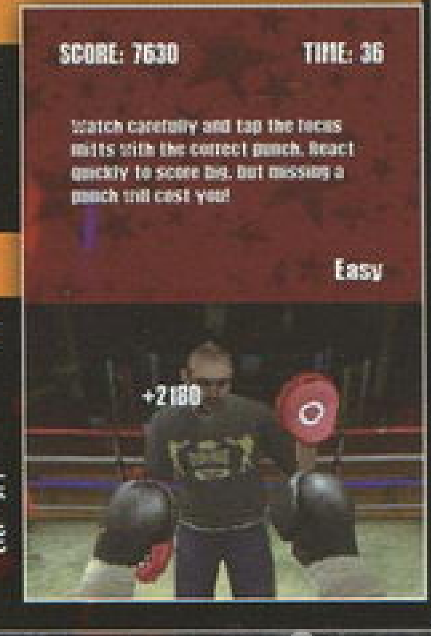
在这里玩家能够通过提示了解到游戏中关于拳赛的各种操作方式。

Options 设置模式

在这里玩家可以按照个人喜好来设置游戏的各种参数。

Credits 制作人一览

在此可查看游戏幕后制作人。



▶陪练拳靶训练以及其他的训练都是让玩家在有限时间内尽可能地获得高分。

操作方式

游戏中玩家只需通过十字键和L键以及触控笔便能完成所有的操作，非常人性化。

十字键 按住可控制拳手4个方位的移动；快速双击十字键的前或后键可实现拳手的向前快速跨步和向后急退；快速双击十字键的左或右键可实现拳手的左右快速闪避。

L键 按住L键再同时配合十字键可作出任意方位的格挡动作。

触控笔 主要负责攻击。点击对手上身的任意方位便能发出高速的刺拳攻击，向对手上身的任意部位左右滑动便能使出大威力的摆拳攻击，向对手上身的任意部位斜侧向滑动便能使出更大威力的勾拳攻击。



一拳成名模式详解

该模式为玩家提供了3个平行的存档选择，也就是说可同时建立3名互不干涉的拳手来育成，非常方便。首先玩家需要给自己创建的拳手起名，然后再编辑姿容、肤色、衣着等。但可惜的是可提供的细节编辑还是太少。编辑完之后会首次分配给玩家10点点数，让玩家自由分配提升能力，然后会自动进入指南模式让玩家了解游戏各种操作方式，之后便可正式进入职业拳击生涯了。

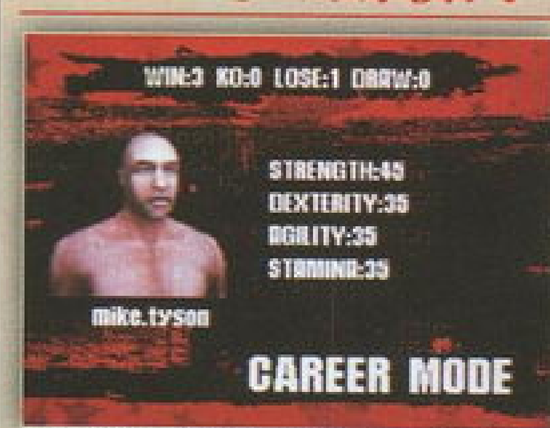
Next Match 征服之旅

进入此模式后，会出现10个赛场，每一个赛场中都会有2名拳手等待玩家打败征服。起初只有第一个赛场可供选择，打败每一个赛场的2名拳手后便解锁下一赛场，并且已征服过的赛场将会在Exhibition表演赛模式中解锁。赛场里拳手的实力依次增强，想要征服全部的20名还是相当有难度的。

Classic Fights 经典赛事

本模式相当于拳王挑战赛，在“征服之旅”中解锁1个赛场便会自动在此模式中解锁一名拳手供玩家挑战，挑战成功后该拳手便可在Exhibition表演赛模式中供玩家选择。

Training 训练模式



▲玩家当前的成就以及可自由升级的4项参数（攻击力、防御力、敏捷、耐力）在上屏一览无遗。

玩家在Next Match（征服之旅）中打赢对手的同时，便会在此模式解锁一种训练方式，共分为：Jump Rope（跳绳训练）、Heavy Bag（重型沙袋击打训练）、Focus Mitts（陪练拳靶训练）、Speed Bag（轻型弹性沙袋击打训练）。这些练习模式都是些迷你游戏，非常有趣，但难度不小，一共有4个难度，依次解锁。玩家需不断练习，而且系统将自动统计玩家最高的3次得分，累加后如果排名在前三，便会奖励玩家10个点数用于提升自我各项能力。由于每种难度只会奖励一次点数，即使反复挑战成功也不会再次奖励，因此游戏中只有16次点数提升机会，所以要善加利用。



Practice 自由练习

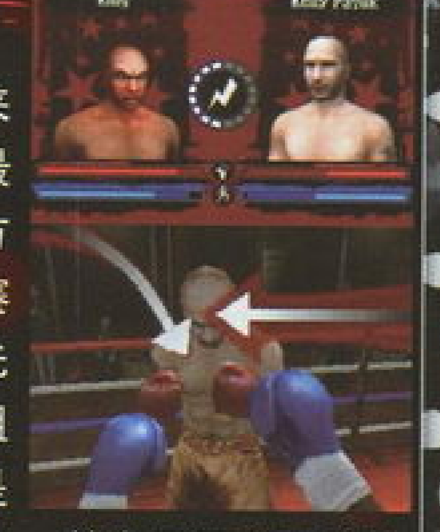
此模式下，玩家可与陪练随意进行自由练习，在这里研究组合拳是不错的选择。

Change Outfit 自由换装

在此模式下，玩家可自由更换短裤、鞋、纹身、拳套来装扮个性自我，种类繁多，需不断打赢比赛才能相继解锁。

比赛心得



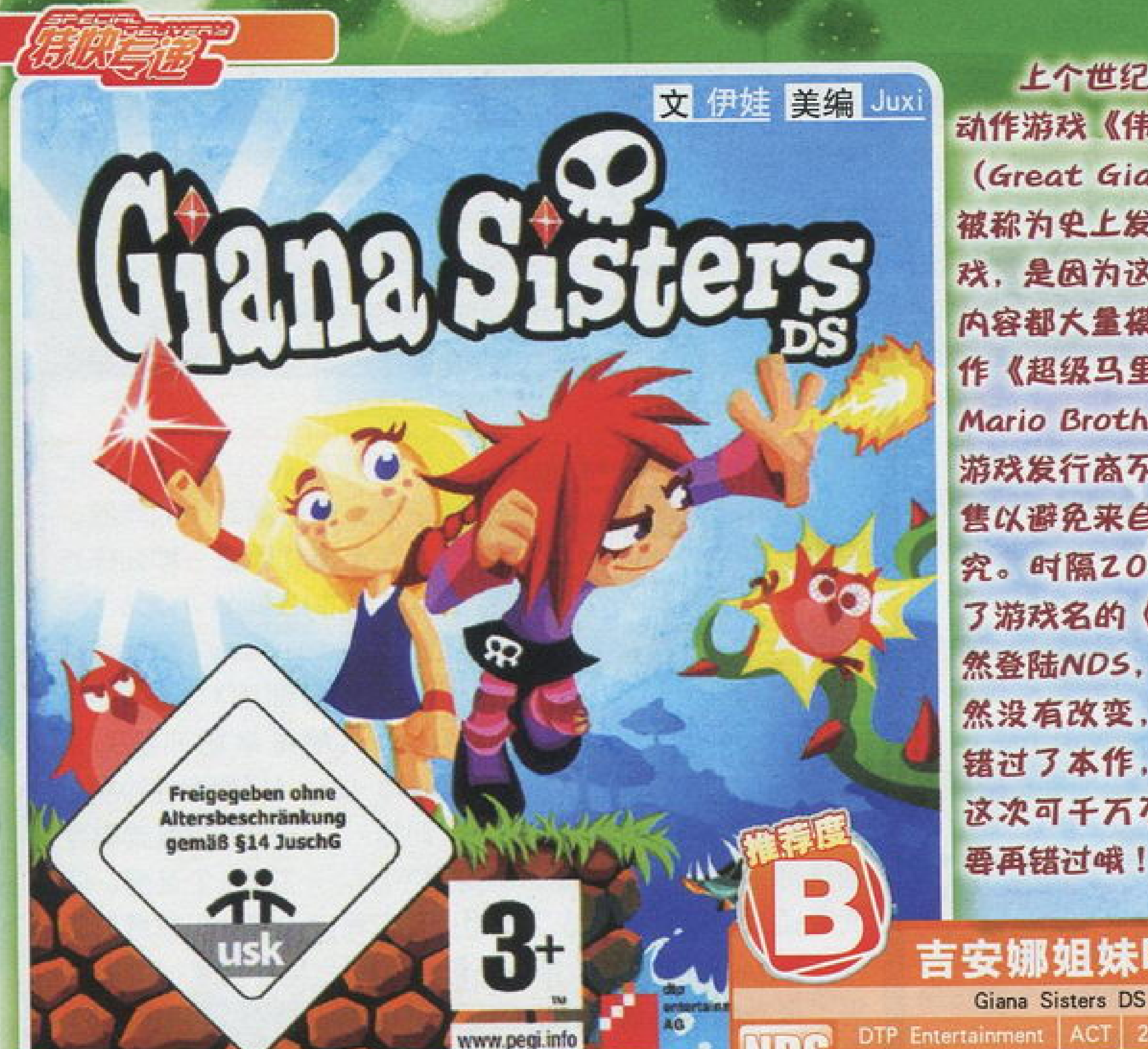


同真实比赛中一样是以点数或直接击倒对方来判定胜负，击倒对方是最直接的胜利方式，也是最精彩的。同时击打到对方的有效部位以及击倒对方都会有点数统计，因此直接KO对方才是王道。比赛中，玩家切勿胡乱挥拳，要看准了再出拳，最好先格挡或回避掉对方的攻击，等其露出破绽，再用组合拳给予重创。因为出拳的力道、速度、准度都是和耐力的多少息息相关的，胡乱挥拳会浪费大量耐力，并会暴露自己的致命破绽。组合拳的理念在于抓住对手的攻防缝隙和对手被命中的瞬间硬直而给予其连续的重创，因此用刺拳去引发一连串的组合拳则是必须的。且对方被命中后，身体会向其中一侧倾斜硬直，向此方向追打（在耐力充足的情况下）一定能连续命中。另外，游戏中应想尽办法将对手逼入绳圈死角，并给予重创，同样自己被对方逼入绳圈死角也是一件非常危险的事。在连续命中对方后，系统还会出现QTE提示给予奖励，正确输入后就能给予对手进一步致命的重创。

玩后感

玩穿游戏的“一拳成名模式”后，对唐金先生更加佩服了，游戏的系统成熟考究，各种模式一应俱全，且收集要素满点，并充分利用了NDS的独特操作方式。音画演出效果也算充分利用了NDS的机能，惟一可惜的是可供玩家个性装扮的选项还是少了点，但仍推荐给所有喜欢拳击运动的玩家们！

文 伊娃 美编 Juxi



上个世纪八十年代的平台动作游戏《伟大的吉安娜姐妹(Great Giana Sisters)》被称为史上发售周期最短的游戏，是因为这个游戏从名字到内容都大量模仿了同时期的巨作《超级马里奥兄弟(Super Mario Brothers)》，所以其游戏发行商不得不提前停止销售以避免来自任天堂的法律追究。时隔20年，被稍微改动了游戏名的《吉安娜姐妹》悄然登陆NDS，而游戏风格却依然没有改变，如果20年前你错过了本作，这次可千万不要再错过哦！

光环视频收录

推荐度 B

吉安娜姐妹DS

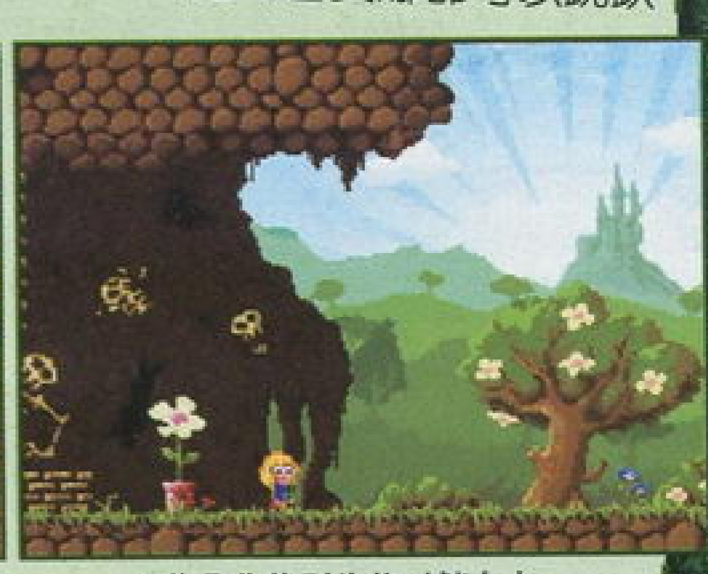
Giana Sisters DS

NDS	DTP Entertainment	ACT	2009年4月3日	欧版
	1人	256Mb	29.99美元	无对应周边

游戏简介

某个夜晚小女孩吉安娜于熟睡中做了个奇怪的梦，她一直很小心收藏的一大箱宝石很意外地被全部掳走，因此吉安娜踏上了寻找宝石的漫长旅途。在吉安娜的冒险梦境中，将会有她的小姐妹出现相助，但前提是要收集到一种红色圆球道具才行，此道具隐藏于金色砖块中，数量极少。游戏初期只有第一个地图是开启的，其他则会在完成前一个地图的所有关卡后自动开启，每个地图中都有九大关卡。主角吉安娜在每关的冒险开始时都会有5条命，通过跳跃及走动不断收集宝石，每收集到一个宝石都会有相应的加分，且宝石分为三种：红色宝石、蓝色小宝石以及蓝色大宝石。游戏中，方向键的左、右键控制主角的行动方向，而上、下键用于仰望或俯瞰地形；A键或B键则为跳跃，长按即会跳得更高。收集到红色圆球道具后，则会变身为庞克风格的吉安娜（发色由黄变红），此时的主角就拥有发动火球攻击的特殊能力，按X键或Y键即可攻击。两种风格的吉安娜都可以跳跃至敌人头顶踩压敌人以攻击。游戏中，收集到宝石、消灭一个可攻击敌人以及撞碎咖啡色砖块（只有庞克吉安娜才拥有此能力）都是会相应加分的，最后玩家的总分数将参与到游戏的高分排榜中。


▲金色砖块以及少数咖啡色砖块中都藏有蓝色宝石，跃起撞之即可。


▲花朵盆栽则为临时储存点。

攻关要点


▲如果主角站立在这种浮桥上不动，浮桥就会很快消失，但在跳跃的情况下不会。

冒险途中的地形都是异常险峻的，一旦掉落水中或者触到火焰就会消耗一命，另外途中自然也会有众多动物敌军，大部分动物都是于道路上来回走动，少数动物会使用炸弹攻击。只要是触碰到动物或者被对方炸弹击中也会消耗一命，但是庞克风格的吉安娜不同，触碰到动物或者被炸弹击中就会变回原来的模样，且无火球攻击能力。每当吉安娜失败一次，游戏将会从最近路过的花朵储存点处开始，如果5条命都用完，该关卡必须重新挑战，且重新挑战时，主角仍然有5条命。另外某些关卡还会附带一些额外关卡，即主角到达终点后还会进入一个新关卡，一般流程都很短，有简单的一小段地形冒险，也有较难的BOSS战——必须将BOSS消灭才行，如果在消灭BOOS的同时生命数用完，那么这整个关卡也是要重新挑战的。


▶大青虫、鱼还有金螃蟹都是无法攻击的，只能躲避。

宝石收集

本作中要想加命那就只有一个方法——收集蓝色宝石。蓝色宝石分为大小两种，小的每收集到一个计数为1个，大的每收集到一个则计数为5个，下屏则会显示总计数，当数字累计为100时，系统将自动奖励一条命，并扣除100个宝石数。另外，红色宝石在游戏中数量很少，但是如果将一个地图里所有关卡的红宝石都集齐，则该地图在通关后会解禁一个额外关卡，此关卡中无红色宝石。

全奖杯获得一览

游戏在攻略过程中，如若满足一定条件的话即会获得一些相应的奖杯，虽然数目比较少，但是某些奖杯的获得条件是相当难的，比如“Perfect”奖杯。

First Class	完成第一个地图的第一个关卡
Diamond Fever	收集到5000个宝石
Old School	完成最后一个地图的额外关卡
Monster Hunter	消灭掉200个敌人
Secret Agent	解禁一个额外关卡
Champion	通关游戏
Perfect	在没有任何一个关卡Game Over的情况下通关游戏

道具获得


▲可乐道具同口香糖一样，用完之后才能再装备一个。

游戏在后期会相继出现两种特殊道具：口香糖和可乐，口香糖道具出现得较早，碰见装满口香糖的红色机器后，吉安娜可跳跃到顶部再跳跃一次，机器便会吐出一颗口香糖，在下屏的右侧点击口香糖按钮即可装备，口香糖泡泡会使吉安娜浮起以便收集到空中漂浮的宝石；而可乐道具则会在第四个地图的第一个关卡才出现，获得及装备方法依然，只是可乐的作用在于将整道挡住去路的石头墙冲倒，有的时候也可以用于冲走挡路的金螃蟹之类的不可攻击的敌人。



抛开抄袭不说，本作的素质无论是在画面还是在操作方面都是相当高的，关卡流程都不短而且难度不可忽视，基本都要尝试多次之后才能过关，怀念此类经典2D过关游戏的玩家可是没理由错过的呢！

文 洋葱 美编 Juxi



戦国BASARA BATTLE HEROES

爽快的战斗、个性的角色以及各种恶搞成分是“《战国BASARA》系列”的特点，作为系列最新作的本作当然也继承了这些要素。不过与以往的割草式战斗不同，本作更加强调对战的乐趣。废话不多说，感兴趣的朋友就请接着往下看吧。

战国BASARA 群雄之战				
战国BASARA バトルヒーローズ				
PSP	Capcom	ACT	2009年4月9日	日版
	1～4人	5490日元	无对应周边	

系统介绍

基本操作

十字键/滑杆	角色移动、同一方向连续输入两次可进行冲刺
□	通常技
△	固有技1
×	跳跃
○	锁定
L	防御
R+□	牵制技
R+△	固有技2
SELECT	切换同伴作战方式

战力槽与COST

正常情况下，战斗时在屏幕的左上方玩家会看到一红一篮两条槽，这分别是敌我双方的战力槽。当战场上的一名角色被击败后，该角色所属阵营的战力槽便会减少，先将对手的战力槽减至0的一方获胜。

在游戏中，每个角色都设定有COST，COST越高的角色在战斗中被击败后所扣除的战力槽也就越多。COST的高低与角色的能力有关系，通常能力越强的角色COST就会越高。

战极

在画面左下角黄色的HP槽下方还有一条蓝色的槽，这条叫做战极槽。当角色给敌人造成伤害、或是自身受到对手的攻击时，战极槽便会增加，蓄满后玩家只要同时按下△□×这三个键便可发动战极，让角色进入全能力觉醒状态。在这个状态下角色的速度、力量以及防御能力都会大幅提升，此时即使遭到敌人的攻击角色也不会产生硬直。发动战极后战极槽会迅速减少，减至0后角色的觉醒状态便会解除。

防御

在本作中角色进行防御时，是不会跟随敌人的移动而改变防御方向的。也就是说若防御的途中敌人突然绕到玩家背后进攻，玩家就需要立刻解除防御，接着手动调整角色的面朝方向并再次按下防御键，这样才能防住背后的攻击。

本作存在着防御反弹这一设定，只要在对手的攻击即将命中自己的一瞬间按下防御键便可将敌人的攻击弹开，成功后对方会处于大硬直，玩家可以趁机展开攻击。

锁定

当战场上出现敌人后角色会自动锁定对手，当敌人为复数时通过按下○键玩家可以切换锁定目标，长按○键可以解除锁定。当玩家被对手锁定时，画面的边缘会出现黄色的箭头图标，箭头的位置代表了敌人的所在方位。若箭头从黄色变成了红色，这就代表锁定玩家的那名敌人正在采取攻击行动。





故事模式全人物出现方法

织田信长	初期可用
风魔小太郎	初期可用
かすが	初期可用
长曾我部元亲	初期可用
丰臣秀吉	初期可用
真田幸村	初期可用
伊达政宗	初期可用
お市	初期可用
片仓小十郎	初期可用
前田庆次	初期可用
浓姬	织田信长
北条氏政	风魔小太郎故事模式通关
上杉谦信	かすが故事模式通关
本多忠胜	长曾我部元亲故事模式通关
竹中半兵卫	丰臣秀吉故事模式通关
猿飞佐助	真田幸村故事模式通关
いつき	伊达政宗故事模式通关
浅井长政	お市故事模式通关
毛利元就	片仓小十郎故事模式通关
まつ	前田庆次故事模式通关
森兰丸	浓姬故事模式通关
今川义元	北条氏政故事模式通关
本愿寺显如	上杉谦信故事模式通关
德川家康	本多忠胜故事模式通关
岛津义弘	竹中半兵卫故事模式通关
武田信玄	猿飞佐助故事模式通关
ザビー	いつき故事模式通关
明智光秀	浅井长政故事模式通关
宫本武藏	毛利元就故事模式通关
前田利家	まつ故事模式通关

段位





每名角色最初的段位均为“初段”，若想提升角色的段位就必须在“BASARA者认定战”中获得胜利。这种升段战并不是想参加就能参加的，首先玩家必须让想要升段的角色在故事模式或是自由合战模式中积累一定的战斗次数，积累到一定次数后玩家才有机会碰上段位提升战，画面上会出现“BASARA者认定战”几个大字。只要在这场战斗中获得胜利，除了能提升角色段位以外，还能够获得金钱或是服装等奖励。

段位	升段报酬
初段	—
二段	2000两
三段	3000两
四段	第二套服装
五段	5000两
六段	6000两
七段	7000两
八段	8000两
九段	9000两
十段	10000两
皆传	第三套服装
剑圣	15000两
天下一	20000两
BASARA者	30000两
最高段位（称号因人而异）	第四套服装





游戏的任务模式（战记模式）分为三个部分，分别是伊达政宗篇、真田幸村篇以及前田庆次篇，每个部分各收录有50件任务，合计150件。

在任务模式中玩家最初能够使用的角色只有一名，随着任务完成度的增加，会有许多武将陆续加入我军。正常情况下，玩家在战斗中还可以另外再带上一名武将作为同伴，每个武将都有着自身的特点，玩家可根据任务需要来选择合适的同伴。有一点要注意的是，在任务模式中战斗结束之后角色的HP是不会自动回复的，玩家必须通过关卡中的道具来进行回复，或是不让HP低的那名角色参战，这样的话一场战斗结束后该角色的HP也能回复少许。

每场战斗结束后，根据玩家的具体表现电脑会给出“完胜”、“辛胜”等评价。在执行任务时玩家要尽量不让同伴死亡，或是被敌人的攻击击中，这样才能获得高评价，评价越高玩家事后能够得到的金钱奖励也就越多。

苍穹 伊达政宗篇

任务1 伊达军、进军开始！

胜利条件	打倒10名足轻
失败条件	玩家被击败
报酬	800两

给玩家熟悉操作的一关，敌人基本都不会主动攻击，且战场四周还有数个装有回复道具的箱子。



任务2 仁吼义侠 片仓小十郎

胜利条件	打倒浓姬
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

杂兵依旧很好对付，消灭六七名杂兵后片仓小十郎会加入我军，接着再击退几批敌人浓姬便会登场。浓姬擅长远距离攻击，特别是机关枪扫射威力不俗，不过这招的收招时间很长，是我方反击的好机会。

任务3 天真烂漫 いつき

胜利条件	打倒森兰丸
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

需要消灭数批杂兵后森兰丸才会出现，途中いつき会加入我军。森兰丸会与数名弓兵一同出现，建议先把HP低的弓兵解决，否则他们会很碍事，之后再集体围攻森兰丸便可。

任务4 悪い奴らぁ、許さねえぞ、成敗！

胜利条件	打倒ザビー三次
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两



注意本关玩家只能操纵いつき，并无法带任何搭档。ザビー的特殊攻击威力极高且不容易回避，玩家要适当利用防御，每被打倒一次后ザビー的能力还会提高一些。ザビー第三次复活时战场上会出现两名杂兵，他们带着装有回复药的箱子，若HP不足的话可以先去攻击杂兵抢夺箱子。另外，战场上还有一个装有金钱的黄色箱子，不要错过了。

任务5 激突、德川军

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

本关的难点是最后出现的两名鬼兵，一般攻击很难让他们出现硬直，近距离战比较危险。幸好鬼兵移动速度极慢，多利用远距离牵制技来战斗吧。

任务6 上杉领侵攻

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

非常简单的杂兵战，派两名攻击能力较强的角色速战速决吧。注意本关没有回复药，若HP不够了先回之前的关卡去补充一下。

任务7 上杉军忍者军团、见参！

胜利条件	打倒かすが
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

忍者的攻击力均很高，要格外小心。岸边的一个红色宝箱内装有回复HP的饭团，紧急时刻可以用来补充。和かすが拼速度不是明智的选择，建议用牵制技来对付她。



任务8 独眼龙VS军神

胜利条件	打倒上杉谦信
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

与上杉谦信战斗之前需要击败かすが一次，かすが出场一段时间后岸边会出现一名拿着箱子的小兵，将其打败后可以得到回复药。上杉谦信在进攻的中途经常会突然绕到玩家身后攻击，一定要及时改变防御方向。

任务9 东照权现 德川家康/本多忠胜

胜利条件	打倒德川家康
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

鬼兵依旧用远距离牵制技对付，和杂兵战斗时尽量不要受到伤害，要以最佳状态迎接两名BOSS。德川家康会和本多忠胜同时出场，战斗时尽量让这两人分开。获胜后德川家康和本多忠胜会加入我军。



任务10 危险！本多忠胜、急接近！

胜利条件	打倒本多忠胜、时间耗尽
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

本多忠胜的实力非常可怕，硬拼非常危险，不过多利用牵制技还是有机会将其击倒的。如果不想与本多忠胜战斗的话也可以和他周旋将时间耗尽，只要没怎么被攻击到就能拿到“完胜”评价。

任务11 奇袭！桶狭间の战い

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、片仓小十郎被击败
报酬	1600两

敌人只有骑马兵，不过本关中片仓小十郎的回避能力非常差，敌人的冲撞技能对他基本是百发百中，所以玩家需要紧跟着片仓小十郎保护他。

任务12 武田の逆袭

胜利条件	打倒真田幸村
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

敌人的数量相当多，回复药一共只有两个，千万别浪费。对付完猿飞佐助之后要面对几批骑马兵，骑马兵会使用距离远且威力大的直线冲撞攻击，看到其冲过来的话往左右两侧闪躲。最后的BOSS真田幸村只要多注意防御便可，不难对付。

任务13 武田埋藏金を夺取せよ！

胜利条件	打倒12名小判兵
失败条件	玩家被击败、3名小判兵逃走
报酬	1600两



小判兵没有任何攻击手段，只要在他们跑到黄线外之前解决便可。注意中途忍者猿飞佐助会出来阻碍玩家，建议不要去理他专心对付小判兵。本战玩家只能独自战斗。

任务14 武田骑马队来袭!

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、敌人进入特定区域
报酬	1600两



本关要注意千万不能让敌人通过大桥，否则便算我军输。骑马兵的移动速度很快，可先用远距离牵制技让他们停止前进，然后和同伴冲上前迅速消灭。除了骑马兵外其他杂兵完全不必理会，因为他们基本不会去靠近大桥。

任务15 天衣无縫 长曾我部元亲

胜利条件	打倒长曾我部元亲
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

最初要面对两个巨型敌人——木骑，利用远距离牵制技瞄准它们的脚部进攻吧。消灭木骑后BOSS会带着仁王车出场，别看仁王车体积那么大，其实很不经打，优先将这碍事的东西破坏掉后再围攻BOSS。获胜后长曾我部元亲加入我军。

任务16 织田军第二波攻击をかわせ!

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

完全没有难度的一关，敌人基本都是弱小的足轻，随便打打等时间耗尽便可。到了最后敌军的浓姬会出场，不过其攻击威力对我方并没有多少威胁。

任务17 织田の同盟军を破れ!

胜利条件	打倒浅井长政
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

浅井长政会与阿市同时登场，两人的攻击范围均很大，战斗时让同伴去牵制阿市吧。地图上的两个箱子分别装着回复药以及金钱。

任务18 无粋なやぐら

胜利条件	破坏3个やぐら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

任务目标是破坏分布在战场上的三个木制高台，战斗时长按○键解除锁定后便可对高台进行攻击。本次玩家要独自战斗，不过时间相当充裕。



任务19 南蛮我道 ザビー

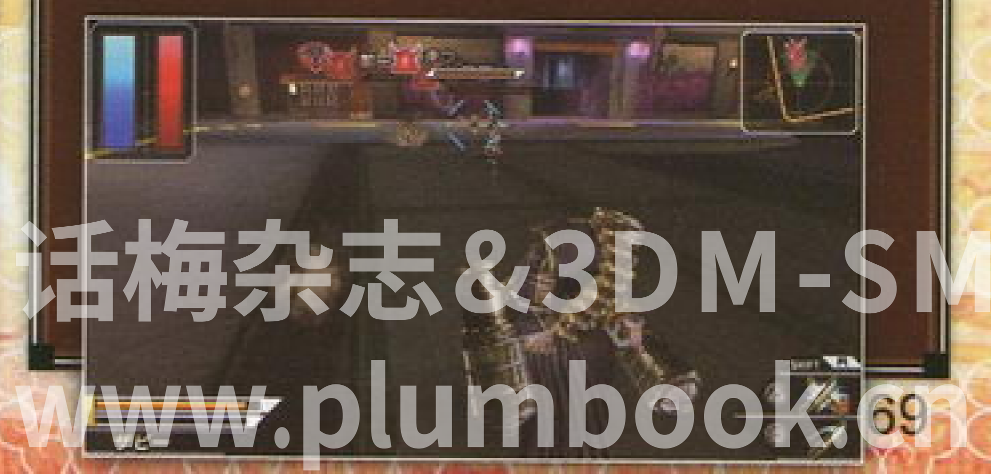
胜利条件	打倒ザビー
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

ザビー的攻击方式与之前相比没有多少变化，他使用飞扑攻击之后自身有很长的硬直时间，玩家防御或躲开后可以立即反击。战场中央的红色箱子内有回复药。获胜后ザビー加入。

任务20 ザビー教へようこそ

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

本战玩家只能操纵ザビー出击。一开始就要面对前田利家、まつ、前田庆次三位强敌，一敌三基本没戏，因此先不要急着和他们开打。撑过一段时间后岛津义弘和毛利元就会出现并加入我军，建议让这两人吸引火力，玩家可使用ザビー威力不俗的牵制技掩护他们。



任务21 暴走 仁王车

胜利条件	破坏4辆仁王车
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

时间非常紧且只能派一人出战，与仁王车战斗时看到它弯下腰头向前伸的话要马上躲到一边，避免被它的冲撞攻击击倒，本战推荐让行动速度较快的角色上场。另外还有两个箱子分别装有金钱和回复药，有多余时间的话就去拿一下吧。

任务22 本能と欲望のままに生きる男

胜利条件	打倒松永久秀
失败条件	玩家被击败、伊达政宗被击败
报酬	5000两

玩家只能操纵片仓小十郎出击。战斗开始后将同伴的战斗方式改为“回避”，别让伊达政宗冲得太前。伊达政宗在本关中极不耐打，且BOSS还会优先攻击他，玩家一定要牵制住BOSS，至于那些杂兵就交给伊达政宗解决。

任务23 妖しくも美しき魔王の妹

胜利条件	打倒お市
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

与前几个任务相比要简单不少，敌人虽然数量不少，但大多都是实力较弱的足轻和弓兵，很好对付。阿市除了攻击范围较大以外也没什么要注意的，和同伴集中火力速战速决吧。

任务24 战国最强，决意の稽古

胜利条件	打倒本多忠胜、时间耗尽
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

德川家康的专用关卡，无法带上其他同伴。最初的敌人只有本多忠胜一人，之后会陆续出现不少杂兵。本战只要撑到时间结束便可获胜，若想要打倒本多忠胜的话就不要去理会任何杂兵，专心对付他，否则时间很可能不够用。战场上只有一个回复药，不要浪费了。



任务25 京都御马揃えを阻止せよ

胜利条件	打倒12名骑马兵
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

和骑马兵战斗时依旧要小心他们的直线冲撞，威力相当可怕，战斗时建议让他们分散开逐个击破。消灭七名骑马兵后明智光秀会出来捣乱，不过他并不像猿飞佐助那样会紧跟着玩家，可以不去理会。

任务26 死守！カラクリのカラクリ

胜利条件	打倒24名忍者
失败条件	玩家被击败、木骑被击败
报酬	12000两

玩家的目标是保护木骑不被忍者们破坏。由于是只能派一名角色执行的保护任务，建议使用行动速度较快的角色。忍者们基本都将木骑作为攻击目标，不会主动来攻击玩家，玩家可以放心大胆地攻击。从画面左上方可以了解木骑剩余HP的量。



任务27 カラクリ兵器で四国を救え！

胜利条件	打倒丰臣秀吉
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

长曾我部元亲的专用关卡。一出来右侧的箱子内装有金钱，左侧的则为回复药。本战中包括BOSS在内的所有敌人都会优先攻击我方极不耐打的木骑和仁王车，想要得到高评价的话一定要保护好它们。

任务28 魔王の嫁と魔王の子

胜利条件	打倒浓姬与森兰丸
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

敌人的数量不少，消灭几批杂兵后森兰丸会带着两名弓兵登场，森兰丸行动极为敏捷，且很喜欢绕到玩家背后偷袭，要注意及时回避或改变防御方向。消灭森兰丸后还要再解决三四批杂兵浓姬才会出场，浓姬相对来说要好对付些，玩家只要站得远远的引诱她使用远距离攻击技，让同伴趁机进攻便可。

任务29 本能寺决战、魔王を倒せ！

胜利条件	打倒织田信长
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两



织田信长的远距离牵制技有很强的追踪能力，注意防御或利用跳跃来回避。如果玩家有耐心的话可以派本多忠胜一人出战，接着利用本关的特殊地形，站在屋顶上不断使用导弹轰炸下方的织田信长。此方法虽然能让玩家在不受伤的情况下打倒BOSS，不过极费时间。

任务30 战国最强の证

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两

本多忠胜专用关卡。玩家要独自一人面对前田庆次、毛利元就、竹中半兵卫以及真田幸村这四位强敌，不过幸好他们并不是同时出场。一对一的话还是很好对付，光在远处用本多忠胜的导弹攻击就能磨死所有对手，对手一旦靠近就使用连续冲刺迅速拉开距离。



任务31 おれさま、さいきょう！

胜利条件	打倒本多忠胜
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

宫本武藏专用关卡。仅60秒的战斗时间是本关的一大难点，这里一定要充分利用防御反弹尽可能多地给对手造成伤害，幸好本多忠胜攻击速度较慢，防御反弹的难度不算太高。

任务32 丰臣军中国侵攻最前线

胜利条件	破坏三个やぐら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

非常简单的任务，玩家只要在90秒内破坏三个脆弱的木制高台便可，时间非常充足。中途竹中半兵卫会出来捣乱，不用去理会他。

任务33 天惊动地 宫本武藏

胜利条件	打倒宫本武藏
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

战场上的小兵均是同伴，敌人只有宫本武藏一人。由于没有战力槽的限制，玩家不必理会小兵们的死活，让他们去吸引宫本武藏的注意，然后玩家再从其背后进行偷袭。战场上有一个装有金钱的箱子，有多余时间就去回收一下吧，战斗胜利后宫本武藏加入我军。



任务34 留守居役・サンデー毛利

胜利条件	打倒サンデー毛利
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

毛利元就并不难对付，主要是见到他之前要面对一大群杂兵，且本关没有回复药，因此与杂兵战斗时尽可能不要受到伤害。

任务35 鬼退治！

胜利条件	打倒8名鬼
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

本次只能派一名角色出场，敌人只有8名行动缓慢的鬼兵，不过由于有时间限制，因此无法像之前那样用远距离牵制技和它们慢慢耗。由于鬼兵挥动武器的速度也很慢，战斗时可以适当利用防御反弹。

任务36 诡计、海上封锁返し

胜利条件	打倒竹中半兵卫、时间耗尽
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两

毛利元就专用关卡，时间只剩下一半时竹中半兵卫会登场，多利用毛利元就的“固有技1”可以很快将其解决。



任务37 中国大返し

胜利条件	破坏两辆仁王车
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

玩家需要在150秒内破坏两辆仁王车，不过一开始仁王车并不会登场，需要先将眼前那群杂兵中的三名鬼兵消灭才行。和仁王车战斗时依旧要小心它的冲撞攻击，看到它弯下腰头向前伸时立刻跑开即可。

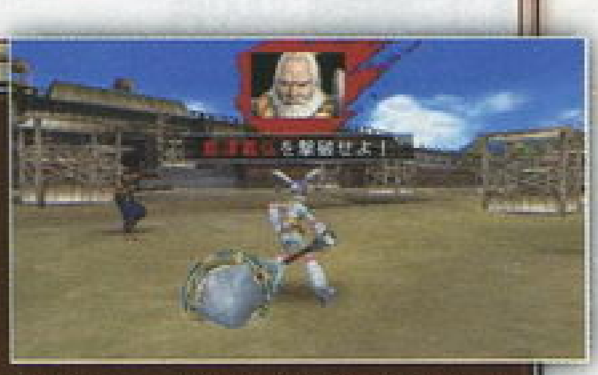
任务38 诡计智将 毛利元就

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

杂兵战，我方只能派一人出场战斗，将敌军的战力槽削减到40%时毛利元就会登场并加入我方阵营。战斗获胜后毛利元就正式加入我军。

任务39 一刀必杀 岛津义弘

胜利条件	打倒岛津义弘
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两



需在180秒内打倒岛津义弘，不过他一开始并不会出现，玩家要先将周围几批杂兵消灭才行。岛津义弘也很喜欢绕到玩家背后进行攻击，要注意及时换防御方向，获胜后岛津义弘加入我军。

任务40 至高のライバル

胜利条件	打倒本多忠胜
失败条件	玩家被击败
报酬	12000两

岛津义弘专用关卡。岛津义弘的“固有技1”非常好用，不仅范围大伤害也不错，最重要的是“固有技1”可以打断本多忠胜的大部分行动，要好好利用。

任务41 天知る、地知る、人が知る！

胜利条件	打倒直江兼续
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	17000两

需要在240秒内打败大批杂兵以及直江兼续。本战只能派一人出场，建议使用像伊达政宗这类灭敌效率高的角色，BOSS直江兼续的实力和杂兵一样弱，只不过HP稍稍厚一点。

任务42 竹中半兵卫の山崎防御线

胜利条件	打倒竹中半兵卫
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两



竹中半兵卫的实力和之前没多少区别，对付他之前要面对大批杂兵，且本关没有回复药，杂兵战时要注意尽量别费血。

任务43 山崎の战い

胜利条件	打倒丰臣秀吉、打倒明智光秀
失败条件	玩家被击败
报酬	12000两

由于两名BOSS之间会互相攻击，玩家完全可以先躲在一旁，等某一人只剩一点HP后上去了结他。虽然只需击败丰臣秀吉和明智光秀两人当中的一人便可过关，但后期有两件任务需要将他们各击败一次才能全部开启，因此本战起码需要打两遍。

任务44 血を欲する天下人

胜利条件	打倒明智光秀
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

和明智光秀同时登场的两名杂兵攻击范围不小，不先解决掉的话会很碍事。战场上方的角落里有一个装着回复药的箱子，可以留在关键时候使用。

任务45 行く手を阻む马防栅

胜利条件	破坏九个马防栅
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

非常容易的任务，一开始先长按○键解除锁定，接着便可对面前的栅栏进行攻击了，破坏9个就可以。战场上有背着黄色箱子的小判兵，将其击败可以获得金钱。

任务46 大坂城、最终决战！

胜利条件	打倒丰臣秀吉
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	25000两

一开始战场上只有两名背着箱子的小兵，箱子里装的分别是金钱和回复药。不用过多久竹中半兵卫就会登场，此时要和同伴协力对其进行猛攻，因为再经过一段时间丰臣秀吉也会登场，同时面对两名BOSS会很吃力。战场的石台上另外还有两个装有回复药的箱子，将丰臣秀吉打倒后统一天下的大业便算完成了，之后还有几个特殊任务可以挑战。

任务47 丰臣军の猛攻

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

玩家只需把不断涌出的杂兵全部消灭，让敌军战力槽减为0便可，对手基本都是以前交过手的弱角色。另外战场上那些碍事的木板是可以破坏掉的。

任务48 丰臣埋藏金を探せ

胜利条件	破坏8个つづら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

在限定时间内破坏8个装有金钱的黄色箱子便可过关。战斗开始后只要沿着战场边缘跑就能找到所有箱子，时间相当充足。



任务49 三日天下

胜利条件	打倒明智光秀
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

与以往的任务一样，对付BOSS前要先消灭一堆杂兵。和明智光秀战斗时要小心他的飞行道具攻击，不仅有很强的追踪能力还可以同时放出多个，可以利用跳跃来躲避。

任务50 终わりにして始まりの战い

胜利条件	打倒真田幸村
失败条件	玩家被击败
报酬	25000两

伊达政宗的专用关卡，此次要面对的敌人是他的宿命对手真田幸村，本关玩家的同伴强制为片仓小十郎。最初要对付几批忍者，过一会猿飞佐助会出现，接着再过一段时间真田幸村也会登场。战斗时尽量让这两人分开，避免遭到夹击，建议先消灭机动性较高的猿飞佐助。

红莲 真田幸村篇

任务1 若き虎

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败
报酬	800两

用来熟悉操作的关卡，把足轻打倒，将敌军战力槽减至0便可过关。



任务2 苍天疾驱 猿飞佐助

胜利条件	打倒片仓小十郎
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

消灭两批杂兵后猿飞佐助登场并加入我军，之后再消灭几批敌人片仓小十郎就会登场。玩家可让猿飞佐助去吸引对手的注意，然后趁机发动真田幸村速度较慢但威力极大的“固有技2”重创对手。地图上方的红箱子内有个回复药。

任务3 上杉军遭遇战

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

和1号任务一样敌人全是杂兵，将对手战力槽减为0便可，注意最后出现的敌人“阵羽织”的整体实力比起足轻会稍高一些。



任务4 上杉军忍者部队袭击

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两



本战我们可以巧妙地利用一下地形。敌人出来时先将他们引诱到河中，接着玩家可操纵真田幸村跳到河中央的桥上，并站在上面对着河中的敌人使用牵制技——火球，基本可在不受到伤害的情况下完成任务。

任务5 三国同盟

胜利条件	打倒北条氏政
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

消灭六批杂兵后北条氏政就会带着两名足轻出现，作为初期任务的BOSS他的实力弱得可以，即使玩家不攻击光靠同伴也能将其解决。敌阵中的红色箱子内装有回复药。

任务6 武田道场、野外合宿

胜利条件	打倒真田幸村和猿飞佐助
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

武田信玄的专用关卡，真田幸村的HP降到四分之一左右时猿飞佐助就会出场，之后要赶紧把真田幸村消灭，一旦遭到夹击要马上与他们拉开距离并想办法让这两人分散开。两岸均有一个装有回复药的箱子。

任务7 忍はつらいよ

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、かすが被击败
报酬	1600两

猿飞佐助的专用关卡，一上来かすが就会紧追着玩家进攻，建议不要理会她以及周围的杂兵，因为玩家的任何攻击一旦碰到かすが任务就算失败。四处跑动等待时间耗尽便可，过程中没受到伤害的话可以得到最高评价。

任务8 气分屋今川义元、说得战

胜利条件	打倒今川にせ元
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	800两

BOSS是今川义元的冒牌货，攻击威力对我方来说没有多少威胁。注意当他连续挥动手上的扇子时前后左右都有攻击判定，看到动作时别贸然冲上前。

任务9 妙计、影武者战术

胜利条件	打倒今川义元
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

先要消灭四名穿着红色衣服的假今川义元，接着今川义元本人会和四名穿着金色衣服的冒牌货一起登场，冒牌货的名字是“金川にせ元”，本尊的名字则全是汉字。若时间没剩多少的话就不要去理会冒牌货，直接消灭本尊吧。

任务10 老成刚毅 北条氏政/风魔小太郎

胜利条件	打倒北条氏政
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

解决一群忍者和弓手之后，北条氏政和风魔小太郎两人同时登场。北条氏政依旧很弱，可以将其交给同伴，玩家则去对付风魔小太郎。战斗获胜后这两人会加入我军。



任务11 战神霸王 武田信玄

胜利条件	打倒上杉谦信和かすが
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

最初玩家要独自战斗，解决两批忍者后我方的援军会出现，かすが、上杉谦信不是同时出现，一对一时利用战极很快就能将对手消灭。任务完成后武田信玄加入我军。



任务12 上杉防御阵

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

玩家要在210秒内将敌军战力槽减为0，对手都是足轻、忍者之类好对付的小兵，时间相当充足。

任务13 川中岛、啄木鸟战法

胜利条件	打倒かすが
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

对付完几批忍者和足轻后かすが便会出现。本关我们依旧可以像任务4那样利用地形，在桥上对着河中的かすが使用牵制技，用此方法可以轻松获得“完胜”评价。

任务14 曲者ぢゃあ！出合えぇい！

胜利条件	打倒かすが
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

北条氏政专用关卡，同伴强制为风魔小太郎。玩家可以让风魔小太郎去牵制かすが，自己伺机偷袭，二对一还是比较轻松的。

任务15 北条の忍

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、北条氏政被击败
报酬	12000两

玩家的任务是保护北条氏政的安全。本关的难点是中途出现的松永久秀，他一出场便会一直盯着北条氏政猛攻，而且攻击伤害极高。建议玩家把同伴的行动方式改为“回避”，然后自己去牵制松永久秀，尽量不要给他接近北条氏政的机会，剩下那些小兵可以不去理会。



任务16 关ケ原の战い

胜利条件	打倒德川家康
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两



鬼兵用牵制技对付。德川家康会与本多忠胜同时出现，将作战改为“分散”让同伴去牵制本多忠胜，玩家则专心对付德川家康。

任务17 德川强袭部队迎击战

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

中途本多忠胜会出现，成功将其消灭可以大幅削减敌军战力槽，如果对自己实力没有信心的话也可以不理会本多忠胜，直接通过打小兵来完成任务。

任务18 虚张声势 今川义元

胜利条件	打倒织田信长、打倒今川义元
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

两名BOSS会互相攻击，玩家可以先让他们互打一会儿最后再去捞便宜。由于影响到后面的关卡开启，玩家要将两名BOSS各消灭一次，也就是本关起码要挑战两次。在战斗中打倒织田信长后今川义元会加入我军。

任务19 神速圣将 上杉谦信/かすが

胜利条件	打倒浓姬和森兰丸
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

本关一开始玩家需要独自战斗，打倒一些杂兵后上杉谦信和かすが会加入我军。接着两名BOSS同时出场，建议先把动作敏捷、率先冲上来的森兰丸消灭，之后三人再集中火力围攻浓姬。

任务20 つるぎはいずこ

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、かすが被击败
报酬	8000两

上杉谦信的专用关卡，目标是保护かすが撑到时间结束。虽然敌人只有普通的忍者，不过由于かすが的HP过少，稍不留神任务就会失败。当她遭到大批忍者包围时，可以多利用上杉谦信的“固有技2”。

任务21 集结、德川军の残党

胜利条件	打倒10名阵羽织
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两

杂兵战，由于有时间限制，建议玩家不要去理会忍者和足轻，专心消灭阵羽织便可。

任务22 德川军追击战

胜利条件	打倒50名足轻
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两

消灭34人后本多忠胜会出来骚扰玩家，不要去管他，否则时间很可能不够用。本战只能派一人出场战斗，建议选择行动速度较快的角色。

任务23 激震！今川义元VS北条氏政

胜利条件	打倒北条氏政
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

今川义元的专用关卡，玩家可多利用今川义元的远距离牵制技对付敌人，对手一旦靠近就使用“固有技1”将其打飞。我方的援军都是一些小兵，若想获得高评价玩家还要注意保护他们的安全……



任务24 行き过ぎた正义

胜利条件	打倒浅井长政
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

战场上没有回复药，对付小兵时注意不要受到伤害。BOSS不会带任何同伴，集中火力围攻的话还是很好对付的。

任务25 战力集结阻止

胜利条件	打倒浓姬和森兰丸
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

玩家需在270秒内结束战斗。两名BOSS并不会同时出现，打倒几批杂兵后森兰丸会先出场，尽量在前170秒内解决他，不然很可能来不及打倒浓姬。

任务26 长篠の战い

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两

本关属于纯杂兵战，不过玩家必须在180秒内完成任务，时间方面比较紧，建议派两名灭敌效率较高的角色出场。

任务27 织田军补给部队阻止

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、3名つづら兵逃走、3名小判兵逃走
报酬	3000两

玩家只需专心对付つづら兵和小判兵便可，由于这两种敌人的行动路线不同，且小判兵出现位置不固定，建议玩家守在战场正中央，因为这是敌人逃跑的必经之路。

任务28 山贼と小判兵

胜利条件	打倒10名阵羽织
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

战场上会出现大量小判兵，消灭一名能得到一百两，由于时间较紧，建议玩家还是以消灭任务目标为主，毕竟完成任务得到的报酬比从小判兵那获得的要多得多。

任务29 德川の兵力

胜利条件	打倒本多忠胜
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两



本战只能派一人出场战斗。杂兵的数量多得令人头疼，战场上又只有一个回复药，与杂兵战斗尽量别费血。对付本多忠胜玩家可利用他出招慢这一点多使用防御反弹。

任务30 决战、浅井军残党·德川联合军

胜利条件	打倒德川家康和本多忠胜
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

首先要对付阿市，不过在本关中她的进攻意识不强。打倒阿市后德川家康和本多忠胜同时登场，和他们战斗时依旧要采取分散作战。

任务31 狂喜の镰

胜利条件	打倒明智光秀
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

解决数批杂兵后明智光秀出现，建议玩家先将他身边那两名阵羽织消灭。战场上没有回复药，牵制敌人的工作基本交给同伴负责吧。

任务32 マムシの娘

胜利条件	打倒浓姬
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

浓姬的几个远距离攻击的收招时间挺长，玩家可以在她周围跑动引诱她出机关枪扫射之类的招，熟悉了她的动作后这些并不难躲，然后趁其收招时去进攻，想要无伤消灭浓姬不是难事。



任务33 忍の决斗

胜利条件	打倒3名猿飞佐助
失败条件	玩家被击败
报酬	17000两

かすが的专用关卡，猿飞佐助利用影分身术将自己变成了三人，一开始玩家只要面对一名，此时一定要尽快将其解决，因为再过一会另外两名猿飞佐助也会出现。战场上有两个回复药。

任务34 乱世の枭雄

胜利条件	打倒松永久秀
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	17000两

玩家需要在210秒内打倒松永久秀，时间方面相当紧，前面的杂兵战要速战速决。松永久秀出来后将同伴作战改为“集中”，两人专心对付BOSS。

任务35 异变

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

纯杂兵战，最后要对付两辆仁王车。由于本关并没有时间限制，玩家可以站在仁王车的侧面或背后使用牵制技和它慢慢磨，这样的话基本不会费血。

任务36 魔王の子

胜利条件	打倒森兰丸
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

对付森兰丸时先将左上方和他一起出现的弓兵消灭，弓兵左侧还有个装有回复药的箱子。森兰丸依旧很喜欢绕到玩家背后偷袭，注意要及时调整防御方向。

任务37 裂界武帝 丰臣秀吉/竹中半兵卫

胜利条件	打倒织田信长
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

一开始玩家只能独自一人出战，将浓姬和森兰丸击败后丰臣秀吉和竹中半兵卫会加入我军。接着对付织田信长时不要去理会周围的杂兵，因为杂兵即使死了也会不断地出现。

任务38 丰臣秀吉への信赖

胜利条件	打倒前田利家和まつ
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

竹中半兵卫专用关卡。一开始玩家要独自一人对付前田利家和まつ，坚持一段时间后丰臣秀吉会带着援兵赶到，对手实力一般且HP也不高，玩家可以采取分散作战和丰臣秀吉一人对付一个。まつ出场的位置有两个装有回复药的箱子，别错过了。

任务39 究极、变化の术

胜利条件	打倒松永久秀和织田信长
失败条件	玩家被击败
报酬	17000两

玩家一开始就要同时面对松永久秀和织田信长两位强敌，且我方从头到尾只有玩家一人战斗，没有其他援军。战斗开始后不要急着开打，先溜得远远的，等两位BOSS分散开后再去对付其中一人。织田信长被攻击打倒时经常会瞬间受身并马上进行反击，要小心。

任务40 お馆样を护卫せよ

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、武田信玄被击败
报酬	17000两



任务目标是保护武田信玄并将敌方的战力槽减至0。不知该说本关的杂兵太强还是武田信玄太弱，总之若不好好保护的话不用一会儿武田信玄就会被杂兵打败。建议使用如北条氏政或上杉谦信这类拥有大范围攻击技的角色。

任务41 竹中半兵卫への信赖

胜利条件	打倒お市
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

丰臣秀吉专用关卡，玩家不需去理会浅井长政，因为很快他就会和我军的竹中半兵卫同时撤退。这样一来战场上就只剩下玩家和敌方的阿市，多利用“固有技1”很快就能将其打倒。



任务42 魔王からの刺客

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

本关属于纯杂兵战，敌军派出的基本都是极好对付的忍者和弓兵，想要获得“完胜”评价的话要注意别让同伴死亡。

任务43 忍者特训

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	17000两

这件任务玩家只能使用猿飞佐助、风魔小太郎以及かすが三位忍者当中的一人。对手是会满地图乱跑的忍者，这里建议玩家使用猿飞佐助，因为其“固有技1”不仅攻击范围大，而且发动速度相当快，很适合用来对付这些家伙。



任务44 鬼ヶ岛

胜利条件	打倒8名鬼兵
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	17000两

在120秒内击败8名行动缓慢的鬼兵即可。消灭7名鬼兵后会出现一大群小判兵妨碍玩家锁定任务目标，如果担心来不及切换的话，打倒7名鬼兵后马上解除锁定直接冲向最后的目标吧。

任务45 上洛、そして……

胜利条件	打倒片仓小十郎
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

片仓小十郎被击飞时经常会使用受身，而且受身后基本会立刻进行冲刺并向我方砍来，玩家一旦看到他受身可以马上做好防御反弹的准备。战场左右两侧各有一个回复药。

任务46 カラクリ兵器を止めろ!

胜利条件	破坏5个やぐら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

限定时间为90秒，要破坏5个木制高台。仁王车会出来攻击玩家，玩家可以巧妙地将木制高台作为挡箭牌。



任务47 炎上、本能寺

胜利条件	打倒浓姬和森兰丸
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

解决几批杂兵后浓姬和森兰丸同时出现，如果玩家有耐心的话依旧可以利用站在屋顶上往下扔飞行道具磨死敌人的无耻战术。

任务48 本能寺の变

胜利条件	打倒明智光秀
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

玩家必须在240秒内完成任务。BOSS不难对付，主要麻烦的是打BOSS前要对付的杂兵数量太多，建议多利用战极来提高灭敌效率，不然时间很可能不够用。

任务49 降临、第六天魔王

胜利条件	打倒织田信长
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	25000两

打倒3名阵羽织之后织田信长便会出场。本关的时间仅仅只有120秒，玩家要尽可能多利用防御反弹。战场后方有两个回复药可用。

任务50 苍红决着

胜利条件	打倒伊达政宗
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	25000两

真田幸村的专用关卡，同伴强制为武田信玄。敌方的片仓小十郎和伊达政宗的攻击力异常可怕，建议玩家先去买件好点的防具。战斗时集中火力对付伊达政宗，注意在本关中同伴很容易死亡。





樱花 前田庆次篇

任务1 怪しげな城

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败
报酬	800两

第一件任务基本没有难度可言，大家在这里熟悉一下前田庆次的招式吧，他的“固有技2”可以直接秒杀敌兵。



任务2 爱、届クマス

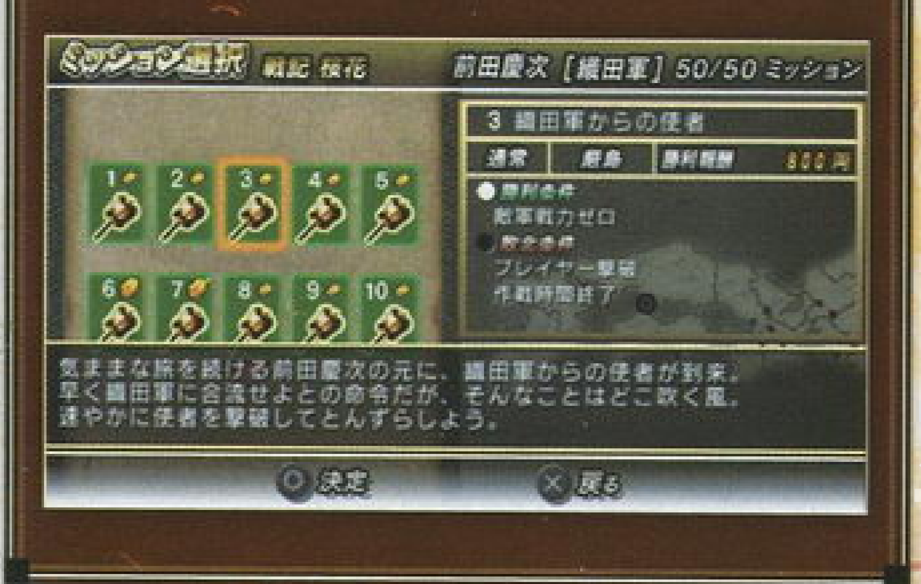
胜利条件	打倒ザビー
失败条件	玩家被击败
报酬	800两

ザビー使用飞扑攻击后自己有很长的硬直时间，玩家可以趁机发动“固有技2”重创他，使用五次差不多就能将其击败。

任务3 织田军からの使者

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	800两

纯杂兵战，在120秒内将所有足轻和阵羽织消灭便能完成任务，时间非常充足。



任务4 小判兵を守りぬけ！

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、4名小判兵被击败
报酬	1600两

任务目标是保护小判兵们的安全。敌方最初会派出两名忍者，若将两人都消灭的话之后会出现更多的忍者，那样就很难保护HP极低的小判兵了。这里建议大家留着一名不杀，这样的话其他敌人就不会出现。玩家还可以通过往对手身上撞的方式将战场上惟一的这名敌人推得远远的。

任务5 小金を稼ぐである

胜利条件	打倒5名小判兵
失败条件	时间耗尽
报酬	1600两

本愿寺显如的专用关卡，要等他加入后才能接到此任务。首先要将5个黄色箱子全部破坏，接着小判兵就会出现，将他们全部击败即可。



任务6 前田家最强夫妇！

胜利条件	打倒前田利家和まつ
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

玩家不能带上任何同伴，一对二相当吃力。两名BOSS出现后别急着打，先四处跑动直到对方两人分散开，接着发动战极迅速解决其中一人，之后的一对一就好办多了。战场上除了两个装有回复药的箱子外，上方的黄色箱子内还有金钱。

任务7 京都御马揃えに迫る危机

胜利条件	5名骑马兵逃跑
失败条件	玩家被击败、3名骑马兵被击败
报酬	8000两

在这件任务中角色无法使用固有技和牵制技，且玩家只能独自一人战斗。骑马兵极不耐打，玩家一定要紧跟着他们，敌方杂兵数量不少，建议使用攻击范围较大的角色，免得骑马兵被多人包围时对付不过来。

任务8 破邪清真 森兰丸

胜利条件	打倒森兰丸
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

玩家需要在120秒内完成任务。也许是初期任务的关系，森兰丸的进攻意识不是很强，防御也很差，使用战极对其进行猛攻吧。获胜后森兰丸加入我军。

任务9 守钱奴

胜利条件	破坏6个つづら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

任务目标是破坏6个装有金钱的箱子，其中有一个需要破坏右侧的建筑物才能看到。每破坏一个箱子战场上都会出现一名小兵，建议将其锁定解除。



任务10 信赖成皇 本愿寺显如

胜利条件	打倒本愿寺显如
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

没有时间限制，战场上的几名小判兵以及几个装有金钱的箱子不要错过了。战斗获胜后本愿寺显如加入我军。

任务11 にぎり饭を守れ！

胜利条件	4名つづら兵逃跑
失败条件	玩家被击败、3名つづら兵被击败
报酬	3000两

まつ的专用关卡，同伴强制为前田利家。玩家要紧跟着つづら兵，保护他们不被忍者杀死。つづら兵偶尔会停下来发呆，玩家此时还可以推着他们前进。

任务12 救え！农民VS仁王车

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

玩家需要在120秒内保护身边足轻的安全。敌军一次只会派出一辆仁王车，由于仁王车基本都将目标锁定在足轻身上，玩家可在它身边放心大胆地进攻，多利用一些威力较大的招在仁王车靠近足轻之前将它解决吧。



任务13 长曾我部军カラクリ兵器

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

消灭完两批杂兵后要面对敌方的仁王车，与仁王车战斗时只要站在其左右两侧或是背面使用远距离牵制技便可，基本不用担心会被打到。解决仁王车后会出现一个木骑，瞄准它的脚部进攻吧。

任务14 风来坊VS风云儿

胜利条件	打倒长曾我部元亲
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

BOSS出场时让同伴去牵制他，玩家先将一旁碍事的仁王车破坏。BOSS喜欢用技能在战场上乱窜，可以多利用牵制技对付他。前方大屋的左右两侧有回复药。

任务15 冷眼下瞰 明智光秀

胜利条件	打倒本多忠胜
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	1600两

在本任务中本多忠胜的实力很普通，与其战斗的中途明智光秀会出现并加入我军，大家集中火力攻击的话很快就能赢得胜利。

任务16 见ていて下さい、お馆样！

胜利条件	打倒真田幸村
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

真田幸村的炎乱舞攻击即使防御住我方也会减去不少HP，其实这招随便用个普通攻击就能打断，看到动作后不要犹豫立即上去砍。岸边除了有回复药外，还有一个装有金钱的箱子。



任务17 本物を探し出せ

胜利条件	打倒今川义元
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	1600两

任务的限制时间是210秒，解决数名“金川にせ元”后今川义元就会登场，这个虚张声势的家伙依旧没有什么实力，派两名攻击力高的角色速战速决吧。

任务18 信义不倒 浅井长政/お市

胜利条件	打倒2名金川にせ元
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两

最初玩家只能独自一人战斗，消灭一名“金川にせ元”后浅井长政和阿市会加入我军，和他们联手将剩下那名“金川にせ元”击败任务便完成了。

任务19 奥州一の伊达男

胜利条件	打倒伊达政宗
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

对付杂兵时要优先消灭骑马兵，否则他们会很碍事。与伊达政宗战斗时如果拉开距离的话他会经常使用电球攻击，速度非常快，建议还是以近战为主。战场右上角的箱子里有金钱，左下角有一个回复药。

任务20 葵の纹と一胜负

胜利条件	打倒德川家康
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

这一次德川家康并没有带着本多忠胜来，不过我方也只能派一人出场。战斗时先将其身边两名阵羽织打倒，至于德川家康本人使用战极猛攻一次差不多就能搞定。

任务21 豪放磊落 前田利家

胜利条件	打倒武田信玄
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

与BOSS战斗之前前田利家会出现并加入我军。时间只有150秒，要活用战极加快灭敌速度。武田信玄的攻击速度很慢，玩家可以多利用防御反弹。



任务22 征天魔王 织田信长

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

中途织田信长会加入我军，紧接着敌方的竹中半兵卫出现，将其打败可以大量减少对手的战力槽。如果不想与其战斗的话，只打普通的忍者同样可以完成任务。

任务23 贤才瞬丽 まつ

胜利条件	打倒まつ、时间耗尽
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	3000两

只要撑到时间结束就可以了，如果对自己的实力有信心也可以选择击败まつ。战斗获胜后まつ加入我军。

任务24 脱出、摺上原

胜利条件	打倒片仓小十郎
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

时间只有120秒，要活用战极。片仓小十郎出现后集中火力对付他，不要理他周围的小兵，因为这些小兵一旦被击倒敌方就会派出能力更强的援军。

任务25 里切り者は谁だ！？

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败
报酬	12000两

明智光秀专用关卡。玩家要独自一人对付前田利家、まつ、浅井长政、阿市以及浓姬这五位强敌，除了浓姬以外另外四人是两个两个出场的。一对二的时候玩家首先要想办法让敌人分散开，接着多利用明智光秀的“固有技2”将对手逐个击破，他的“固有技2”不仅能给敌人造成很大的伤害，同时还可以回复自身的HP，是非常好用的一招。

任务26 しんがりに任せろ！

胜利条件	敌军战力槽减为0、时间耗尽
失败条件	玩家被击败
报酬	5000两

前田利家专用关卡，同伴强制为前田庆次。只要撑到时间结束便可完成任务，不过敌人均是很弱的杂兵，玩家也可以选择通过削减敌方战力槽获胜。战场左侧有个装有金钱的箱子。

任务27 丰臣军大布阵

胜利条件	破坏4个やぐら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	3000两

此任务玩家必须独自一人完成。一开始先解除锁定，接着在150秒内将分散在战场四个角落里的木制高台破坏就可以了，时间非常充裕。

任务28 半兵卫との再会、消えぬ思い出

胜利条件	打倒竹中半兵卫
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两

见到BOSS之前要对付的杂兵非常多，且玩家不能带上任何同伴，安全起见的话可以使用阿市或明智光秀这类拥有吸收敌人HP技能的角色。

任务29 魔王VS霸王

胜利条件	打倒丰臣秀吉和竹中半兵卫
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两

织田信长的专用关卡，同伴强制为明智光秀。对付杂兵时可以多利用织田信长范围超大的“固有技1”，另外其追踪性极强的牵制技也非常好用，对付两名BOSS时只要拉开一定距离不断使用牵制技都能获胜。

任务30 苍き龙と若き虎

胜利条件	打倒伊达政宗和真田幸村
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

没有任何杂兵，一开始就直接面对两名BOSS。两名BOSS会互相攻击，战斗开始时先别冲过去，让他们互相打一会儿，等两人主动靠过来后玩家便可对HP较少的一方发动猛攻。战场上有回复药可用。



任务31 金力×筋力

胜利条件	打倒本愿寺显如
失败条件	玩家被击败
报酬	8000两

本关有大量的钱箱和小判兵，由于没有时间限制，玩家可以花点时间打些钱。与BOSS战斗时注意他会通过吃药来增强自己的攻击能力，不过吃药的过程比较长，看到他在口袋里摸药时二话不说直接冲上去砍吧。

任务32 爱と正义の证

胜利条件	打倒织田信长、时间耗尽
失败条件	玩家被击败、お市被击败
报酬	8000两

浅井长政专用关卡，同伴强制为阿市。织田信长会不断盯着阿市攻击，不过这也等于给玩家制造了进攻的机会，放心大胆地攻击很快就能将其解决。没有耗时间的必要。



任务33 大佛殿炎上

胜利条件	打倒松永久秀
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	5000两

BOSS只有松永久秀一人。松永久秀的移动速度不快，如果玩家有耐心的话，可以使用森兰丸与其保持一段距离使用攻击距离超远的“固有技2”，无伤过关基本不成问题。如果要用这种方式的话记得别带上其他同伴。

任务34 骑马队阻止、扫射せよ！

胜利条件	时间耗尽
失败条件	玩家被击败、敌军进入特定区域
报酬	8000两

浓姬专用关卡，敌人一旦到达战场最下方便算我军输。一开始就要操纵浓姬冲上去消灭对方的骑马兵，等他们主动靠近再打的话就来不及了。浓姬的机关枪扫射威力虽大，但收招要用不少时间，不推荐在这里使用。



任务35 丰臣军弓兵队の奇袭

胜利条件	打倒40名弓兵
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两



森兰丸专用关卡。弓兵HP很低，直接用普通攻击进攻，部分弓兵会出现在离玩家很远的位置，此时不必特意跑过去，直接使用“固有技2”便可。消灭37名弓兵后竹中半兵卫会带着最后3名弓兵登场，由于有时间限制，不必理会他直接消灭任务目标吧。

任务36 军神の猛攻

胜利条件	打倒上杉谦信
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

中途かすが出来时交给同伴对付，玩家先将周围的忍者清理掉。击败かすが后上杉谦信便会登场，利用战极对付他。玩家最初出场的位置后方有回复药。

任务37 分身の术！搅乱

胜利条件	打倒かすが和猿飞佐助
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	8000两

玩家要同时面对两名かすが和两名猿飞佐助，不用指望会有援军了，本战玩家必须独自一人消灭这四名BOSS。幸亏对方的攻击力不高，战斗开始后先利用蓝色箱子里的补给补充战极槽，尽早发动战极。本任务中可以多利用如织田信长的“固有技1”这类范围大同时又带吹飞效果的招。

任务38 松永久秀、その压倒的な力

胜利条件	打倒松永久秀、时间耗尽
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

只要不消灭杂兵的话直到最后松永久秀也不会出现，在满血的状态下撑到时间结束便可获得“完胜”评价。两个胜利条件的达成会分别影响后面两件任务的开启，也就是说本任务需进行两次，一次将时间耗尽，另一次需将松永久秀击败。

任务39 上杉军の强袭、本能寺！

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	5000两

敌军战力槽减至40%左右时かすが便会出现，将其击败便可完成任务。本次任务只有120秒的时间，相当紧，前面对付杂兵时要活用战极。



任务40 缭乱无比 浓姬

胜利条件	打倒かすが2次
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

与杂兵战斗的中途浓姬会加入我军，接着要面对第一个かすが，当其HP减至50%以下时另一名かすが就会出现，此时要集中火力尽快将HP少的那名先解决掉。

任务41 突击、小田原城

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

毫无难度的纯杂兵战，也没有时间限制，随便选两名灭敌效率高的角色速战速决即可。



任务42 天才军师に残されし最期の时间

胜利条件	打倒竹中半兵卫
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	12000两

见到BOSS之前要和大量的杂兵战斗，对付几名鬼兵时依旧以牵制技为主。屋檐下有两个回复药可用。

任务43 魔王の罪

胜利条件	敌军战力槽减为0
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	17000两

阿市的专用关卡，同伴强制为浓姬。任务时间为240秒，敌人均是实力极弱的足轻、弓手以及阵羽织，战斗时可以多利用阿市攻击范围较大的“固有技1”。

任务44 大坂城、竹中半兵卫防御线

胜利条件	破坏5个やぐら
失败条件	玩家被击败、时间耗尽
报酬	12000两

玩家无法带上同伴，必须独自一人完成任务。任务目标是在90秒内破坏面前的5个木制高台，竹中半兵卫和骑马兵很烦人，玩家破坏高台时可顺便将高台作为盾牌。

任务45 怒れる军神

胜利条件	打倒上杉谦信
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	8000两

杂兵异常多，要做好长期战的准备，战场上只有一个回复道具。利用本关的地形，对付BOSS时我们依旧可以使用站在屋顶上往下扔飞行道具的战术。

任务46 乱世を生み出せし者

胜利条件	打倒松永久秀
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

最初出现的仁王车攻击力非常可怕，与其战斗时尽量别被打到，多利用牵制技。对付松永久秀时依旧可以利用森兰丸的“固有技2”。



任务47 国の未来を担う者

胜利条件	打倒丰臣秀吉
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

将第一批杂兵消灭后丰臣秀吉就会出现。由于丰臣秀吉属于近战系的，我方可以派两名擅长远距离攻击的角色和他慢慢磨。屋顶上有两个装有回复药的箱子。

任务48 传说の忍

胜利条件	打倒风魔小太郎6次
失败条件	玩家被击败、织田信长被击败
报酬	25000两

最初要对付一名风魔小太郎，将其打败后又有两名风魔小太郎同时出现，解决之后剩下的三名会一起出现。玩家要紧跟着织田信长，因为敌人基本都盯着他攻击。可以选择一些发动时间短又能将敌人打飞的固有技，如前田庆次的“固有技1”，一看到有人接近织田信长就马上使用将其打远。

任务49 竹中半兵卫の梦、溃える时

胜利条件	打倒竹中半兵卫
失败条件	玩家被击败、我军战力槽减为0
报酬	17000两

BOSS光用远距离牵制技就能搞定，倒是在BOSS之前出现的那几批小兵比较难对付，HP和攻击力都很高。与他们战斗时建议将同伴的作战改为“回避”，否则同伴很容易死亡。石台上的黄色箱子内装有5000两。

任务50 友垣

胜利条件	打倒丰臣秀吉
失败条件	玩家被击败
报酬	25000两



前田庆次的专用关卡，且不能带上任何同伴。BOSS只有丰臣秀吉一人，与赤手空拳战斗的丰臣秀吉相比我方在攻击范围上占了优势，玩家可以控制好距离引诱对手挥空招，接着趁机使用发动速度较快的“固有技1”攻击对手，反复循环几次便能将其击败。



关卡过于重复、杂兵战过多都是本作的不足点。系列一贯的恶搞要素在本作中依旧存在，角色们经常边打架边吐槽，使战场的气氛变得非常愉快……游戏的难度还是不低的，特别是任务模式中部分关卡的条件极为苛刻，想要全部完成的话可真要下一番工夫。



编 米格 美编 咕噜





作为一款面向欧美的SLG游戏，本作的素质可以说相当高，不管是剧情还是任务、游戏性还是收集要素，本作都没有令玩家失望，特别是这款游戏的战略性和同类游戏相比要高出不少，这也让这款更加名副其实，在这里向所有喜爱这类游戏的玩家强烈推荐。

光环视频收录

推荐度 A

外星战役

Mytran Wars

PSP	Deep Silver	SLG	2009年03月20日	欧版
	1~2人	24.99英镑	对应无限网络	

操作简介

游戏的操作和“《前线任务》系列”比较类似，在完成初期的教学关卡后很快就能上手。在设置界面里可以调节机体移动和攻击时动画效果的速度，建议全部调为SKIP，不然游戏攻略速度会非常缓慢。游戏的难度在同类游戏中算比较高的，对机体的装备、攻击的属性以及方式、机体的走位要求都相当高，而且一旦机体移动之后就不能返回操作，所以一定要多查看地图和多使用战场记录。

滑杆	改变地图方向以及倾角
十字键	移动光标
L、R	放大缩小地图
△	查看目标详细资料
×	确定
○	返回、切换机体
□	打开小地图

武器属性

游戏中的武器分为物理系、能量系和爆炸系三大类，同时每部机体也可以根据装备部件的不同来增加对这三类武器的抗性。抗性越高，受到的伤害也就越低，当抗性达到100时则可以免疫该类武器的伤害，能量井等可以占领的设施可以给拥有方增加抗性。部件里除了有增加抗性的之外，也有无视对方抗性百分比的部件存在，当然具体的配置还是要根据战斗中敌人的能力来进行改变。

游戏模式一览

Single Player	单机模式，也是游戏的主要模式，众多关卡和敌人等着你的挑战
Multiplayer	联机模式，在这里你可以充分享受和朋友对战的乐趣
Skirmish	自定义战役，这个模式里可以自由选择地图以及队伍来和电脑进行对战
Profile management	档案管理，读取记录的地方
Credits	观看制作人员列表
Select language	语言选择，一共有五种语言供大家选择，不过估计大多数人也就认识英文吧（笑）

地形以及天气

这款游戏中，不同的地形都有可能对机体造成不同程度的影响，比如雪地会使机体的移动距离缩短；丛林会使机体的射程变短等等，而各种恶劣天气所带来的负效果也更是给游戏增加了一份真实感，台风、地震、陨石等更是让我们感受到大自然的力量是不可匹敌的。

机体有关

游戏中人类和外星人的机体都分为轻、中、重三种型号，不同型号的机体能装备的部件也有所区别。根据不同型号的机体来配置与之匹配的部件才能让它发挥出应有的最强实力。在工坊里按下□键就可以消费金钱来购买机体了，需要注意的是在战斗中如果制造出来的机体被击破那么该机体就会永远消失，所以战斗的时候要算好每一步，尽量不损失机体，特别是那些装备了高级部件的机体。

轻型机体：武器威力平平，移动速度快，能够装备的部件种类比较多。这类机体适合用来探索、占领建筑以及辅助用，部件方面应该以提升移动距离和辅助性部件为主，每关出场数量1～2架即可。

中型机体：各方面能力比较平均，攻守兼备。这类机体可根据自己的需要来决定机器的性能，可以打造成杀伤力强、武器种类多的强袭型机体，也可以打造成攻击和防御兼备的牵制型机体，一般来说这类机体在一场战斗中的数量应该是最多的。

重型机体：对于血量较多的重型机体来说，比较适合它们的路线是肉盾，要是给这类机体装上对3种类型武器抗性提高的部件，那简直就是一个移动的碉堡；要是换上导弹之类的群体攻击部件的话，那就是活生生的移动炮塔，不过移动速度慢这个致命弱点也决定了战斗时重型机器的登场数量不会很多。

英雄乘坐的机体和杂兵乘坐的机体惟一的区别就是英雄机体可以比普通机体多安装一个特殊类部件。

改造有关

每次完成战斗之后都会获得两种货币，一种是用来购买机体和换部件时使用的货币（Credit），而另一种货币则是用来升级机体部件（RP.available）。游戏中可以升级的部件种类和数量都很多，两个种族能够升级的部件加起来在200种以上，不同种族装备在机体上的部件的能力是有比较明显的区别的。下面大致介绍一下各类部件的用途，方便大家升级以及组装。

武器：装备部位为手臂和肩膀，三种不同类型机体的武器着重点也各不相同。轻型机体的武器攻击力普遍偏低，不过许多武器攻击时会附加异常效果，某些异常效果比如冷冻 致盲 麻痹等，这些可是牵制敌人的好东西；中型机体和重型机体的武器则更加偏重于攻击力，重型机体的某些武器甚至可以给范围内的敌人造成不小的伤害。

防御系统：装备部位为手臂 肩膀以及躯干，所有防御系统类部件的作用都是一样的，一为增加对各种类型武器的抗性，二为增加机体的最大血量。在选择这类部件的时候自然是按照抗性和血量增加值多的来选。

移动系统：装备部位为肩部和腿部，不同的部件所提供给机体的移动距离各不相同，不过除了给与机体移动能力外，某些部件也有诸如浮空、相位转移、穿越敌人机体、移动距离加倍等特殊技能，在装备的时候一定要根据不同型号机体的特性和自己的需求来进行选择。

辅助工具：装备部位为肩部 头部以及轻型机体的手臂。辅助工具的类型非常多，从回复到修理、增加视野距离到增加武器伤害，甚至连自爆这种变态技能都能够在这类部件里找到得，这也是战前准备和配置机体时更换的最频繁的部件，根据关卡的地形和敌人的配置来选择合适的辅助工具可以让战斗变得更加轻松。

综合类：这类部件不需要安装，属于增加机体基本属性及能力的部件，升级之后自动附加到所有机体上，有多余的点数就可以在综合类部件里找一些比较有用的来进行升级。

特殊类：特殊部件只能装备在英雄机体上。这类部件附加的能力都比较好，虽然适用的人群比较狭窄，不过所需消耗的点数不算多，而且许多部件的技能非常实用，比如过关后获得金钱加倍，防御爆炸类攻击的余波等等。加上英雄机体本来实力就比普通机体要强，配上特殊配件后更是如虎添翼。

游戏中的各种任务

游戏中每个关卡都有三种不同的任务，除了主要任务外，其他两种任务完成起来都有一定的难度。不过任务的完成度会直接影响隐藏武器的解锁情况，所以这就要求我们尽量多地完成任务。每个关卡都是可以重复挑战的，没有必要一次性就完成一个关卡里的所有任务

主要任务：只要过关就能完成的任务

自由任务：系统会给出完成任务的条件，不过难度会比较高且比较花费时间

秘密任务：系统不会给出任何该任务的相关叙述，如何完成只有靠大家自己去尝试了（相当恶毒的设定）

流程攻略

第一章



游戏的第一个关卡属于教学关卡，在这里教官会教会大家移动、攻击以及反击等最基础的操作。轻松消灭掉第一个敌人后进门发生剧情，之后会教大家有关于背后攻击、夹攻以及防御阵型的内容，其中夹攻和防御阵型以后会经常用到。和新出现的机器人利用夹攻消灭掉敌人后就可以前往打开最后一个区域的大门了。这里的两名敌人实力非常弱，只需要把新加入的机体派上去就可以轻松解决过关。



主要任务 跟着 Loki 的指示完成关卡

自由任务 10 回合以内完成关卡

秘密任务 Loki 加入战斗（让两个机器人都跟 Loki 对话）



从现在开始就是与真正的外星人的战斗了，战前准备里的研发中心（RESEARCH CENTER）和工坊（WORKSHOP）暂时不能使用可以先不管它。本关的敌人实力依然不强，只是一来地图上有雾，二来敌人比较分散，寻找起来比较花时间。地图的左边和上方都有敌人，前进的时候建议三架机体一起行动，发现敌人后让耐久度高的 Loki 机优先攻击诱导敌人反击，每个机体每回合反击次数只有一次，所以让 Loki诱导敌人反击后就可以用其他两架机器很安全地干掉敌人，占领能量井后等待一回合就可以结束战斗了。



主要任务 占领能量井

自由任务 干掉一开始逃跑的外星人

秘密任务 干掉所有的外星人（其中一个外星人在能量井附近，先杀它再占井）



这一关主要是教大家使用"技能"，本关默认的技能是加血。技能使用之后有冷却时间，技能解释里 CD 后面的数字就是需要冷却的回合数，不同的技能冷却时间也不一样。本关中攻击建筑物的外星人是不会主动发起攻击的，所以我们优先要解决的是沿途上其他的敌人。具体战术还是肉盾吸引火力然后围攻，叫做 Keeper 的敌人攻击力比较高，HP 在100以下时需要及时使用技能进行回复。



主要任务 占领四座设施

自由任务 从上方的浅滩过河（只要有一架机体从浅滩通过即可）

秘密任务 干掉所有破坏设施的外星人



一开始我方只有三部机体出战，不过雾中有三部失散的机体，和他们对话后就能令他们加入战斗。（对话选项见图）这一关敌人的机体比较强，我们没必要和敌人死拼，只要找到3部失散的机体后就迅速前往右边的神庙处占领过关吧。Eli和上方的失散机体有可以给其他机体进行修理的技能，当其他机体加血技能在冷却的时候可以给予援助，一定记得使用。



主要任务 占领神殿

自由任务 找到所有失散的部队

秘密任务 10回合内抵达神殿



从这一关起才算是游戏真正的开始，我们可以看到海量的敌人分散在地图各处。从现在开始，受到攻击时都有一定几率让机体身上的某个部件损坏，损坏的部件只有过关后才能自动修复，如果想在战场修复的话就必须给轻型机体装备上修理臂(Replacer Kit)。这一关除了敌人之外，还有威力强大的炮台阻挡我们的前进，之前在工坊最好多开发一些中、重型机体在本关派出来。冲锋的时候机体之间一定保持有一定的间隔，不然炮台的范围攻击会让你吃不了兜着走。占领炮台后我们也可以使用炮台对敌人进行攻击，炮台的攻击力非常可观，把外星人吸引到炮台附近来干掉可以让游戏难度降低不少，不过要随时关注右上方防护罩的血量，必须在防护罩被破坏之前让Loki进入防护罩里。



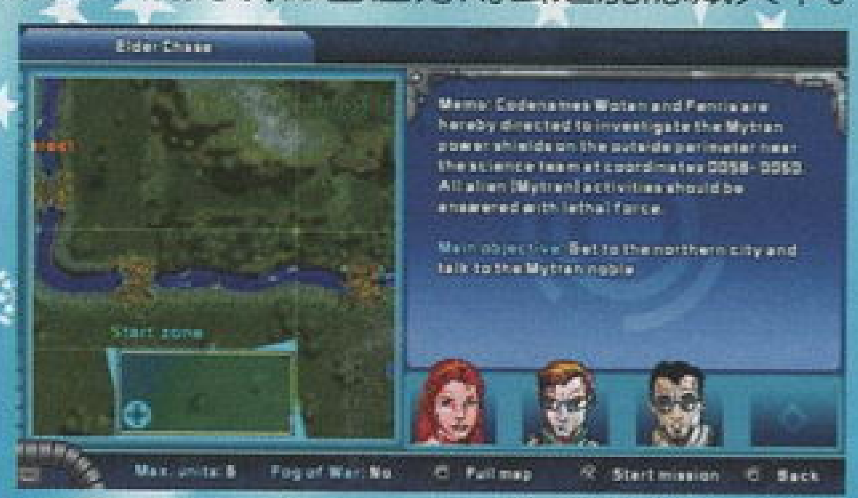
主要任务 在敌人破坏防护罩前让Loki进入防护罩里

自由任务 收复所有炮台并且在过关时没有炮台被破坏

秘密任务 前往左上角的小岛



一开始全线压制左下方的敌群，敌人有范围性攻击技能，进攻时注意拉开机体间的距离。在占领了右下方以及中央数个建筑后，左上方的能量门消失，此时重型外星人会向右方山谷逃窜。如果直接尾随重型外星人进行追击的话路上会遭遇不少阻截的敌人，最好的办法是从山谷下方破坏岩石后进入在那里等外星人自己送上门来。靠近重型外星人与它对话后就能结束本关卡，在结束关卡前完成秘密任务则会追加隐藏关卡。



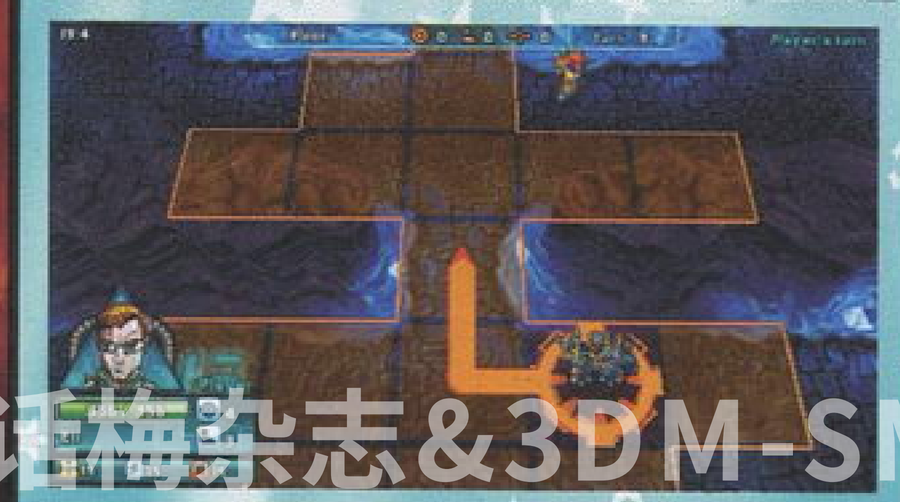
主要任务 和重型外星生物对话

自由任务 占领至少6个外星建筑

秘密任务 找到地下入口（入口位置在左上角石碑处）



作为隐藏关卡的本关，主要目的是潜入收集资料，能出战的机体只有可怜的3部。不过好在敌人的位置比较分散，只要绕过敌人的视线是完全可以在收集到资料前避免战斗的。一旦被敌人发现后，自由任



务自动失败，而且还会有新的敌人出现。以3架机体来对抗一大堆外星人的结果基本上也就是GAME OVER，所以其实本关的目的就是在不被敌人发现的情况下让Eli达到中央的能量槽。剧情之后再让Eli回到初始位置就可以完成本关的任务了。（战前可以给Eli装上增加移动速度的部件）

主要任务 让Eli前往接触中央的能量槽并返回
自由任务 在不被敌人发现的情况下接触能量槽
秘密任务 前往左上角的房间获得秘密技术（必须在Eli没有接触能量槽之前才能取得）



这一关的任务就是护送外星人到指定的地点，山谷中不仅有雾和巨石阻挡我们的视线和去路，更是有海量的敌人散布在各处对我们进行阻击。本关中有使用范围攻击武器和远距离攻击武器的敌人，由于山谷比较狭窄，受到群体攻击是难免的事，所以这一关的突击速度一定不能太快，消灭一批敌人后马上进行回复，最好等大部分机体的回复技能冷却后再前进。进入右上方指定地点后出现增援的巨型机体，用它攻击巨石可以很轻松的开辟道路，发现大桥前的守卫的同时发生剧情，BOSS Surya出现在红色箭头处。



BOSS战： 被破坏的大桥是不能通过的，对付这个BOSS就只能在桥的对面和它慢慢磨。不过Surya的攻击力并不高，虽然每次攻击它都会自动回血，不过一次回复几点的生命值实在不够看，使用爆炸属性的武器可以给予它比较大的伤害。

主要任务 让envoy抵达终点
自由任务 envoy不受到任何伤害过关
秘密任务 让任意一架机体盘旋在裂缝上（要完成这个任务必须让轻型机体的腿部装上部件Hover Limbs，然后走到红色箭头左边的cleft地形中央即可）

第二章



从这一关开始，接下来的许多关卡我们会控制外星人的势力来进行战斗。一开始外星人势力的部件和机体都需要重新升级和改造，没有金钱和技能点数的话可以挑战一下之前的关卡，一来把之前还没完成的任务给完成了，二来刷点钱为新的战役做准备。本关的主要任务为消灭所有人类部队，找到藏在雾里的人类然后歼灭即可，没什么难度的一场战斗。



主要任务 消灭所有人类部队
自由任务 15回合内完成任务
秘密任务 占领左上角和右下角的设施（右下角的研究所要消除屏障后才能进入）



雪地会使机体的移动速度大大降低，所以移动速度低的重型机体在本关中没有存在的意义。这一关敌人机体的物理攻击和能量攻击的抗性比较高，因此推荐派出携带爆炸型武器的机体出战。基地外敌人的位置比较分散，可以兵分两路逐一歼灭，之后所有部队在门口集合回复，然后一口气冲进基地消灭掉里面的所有敌人，占领基地内的建筑物后结束战斗。



主要任务 占领基地里的军械库
自由任务 不损失机体的情况下完成任务
秘密任务 阻止Nunzio逃脱（首先在基地门口集合，之后一起冲进去打掉Nunzio一定血量后就能完成任务）



首先所有部队向上方前进，占领地图左上角的雷达后可以消除地图上的浓雾，这样一来就对我们接下来的行动提供了方便。右边的炮台加机器人的攻势很猛，不过炮台的血量不多，可以优先解决掉炮台。攻击基地左侧外面的建筑物可以炸开前往基地内部的通路，而Varuna的位置在地图右下角区域，与它对话后就可以结束战斗了。



主要任务 找到 Varuna
自由任务 占领地图左上角的雷达
秘密任务 未知



本关地图比较大，第二回合我方和敌方都会出现援军，最好先和援军汇合之后再全军前进。地图右上角的巢穴记得摧毁，第一座桥和第二座桥之间的区域比较大，敌人的数量也比较多，这里需要小心前进，站在丛林地形里会使武器的攻击距离缩短这点需要注意。如果为了节省时间可以直接过桥来到最左边的区域占领神庙即可，不过这样的话会有两个任务无法完成。



主要任务 占领神殿
自由任务 摧毁昆虫巢穴（一共有三个）
秘密任务 前往地图左下方的沼泽处



一开始处于地图左上方的外星人长老们能力并不高，而且每个长老装备的武器都不一样，攻击前先确认一下武器的属性以及攻击范围。左下方我们的大部队应该迅速清理完敌人上去和长老们汇合，之后在大部队的护送之下就可以把长老们安全送到地图最右侧的目的地了。需要注意的是长老不能阵亡，而且途中会有追兵出现，一定不要让长老落单。



主要任务 护送长老安全抵达目的地
自由任务 15 回合内完成战斗
秘密任务 队伍中没有人阵亡



只要占领 4 个锁定石就可以获得战斗的胜利，而敌人也是倾巢出动和我们争夺锁定石的控制权。这一关建议所有出战机体都装备上大威力群体攻击武器，敌人一开始占领最右边的锁定石后会在那里等待一回合，这时候用大范围武器来攻击锁定石周围的敌人可以在一回合以内消灭半数的敌人，之后的战斗就会非常轻松了。



主要任务 占领所有锁定石
自由任务 占领左上方的武器库
秘密任务 占领所有神殿（神殿有两个，一个在左下方，另一个在右上方）



这一关里所有敌人在濒死状态下（红血时）都是可以说服加入我方阵营的。一开始我们配置的部队比较分散，其中左侧的压力比较大，应该派出比较强的机体在左侧出战，等下方和上方的部队跟左侧的部队合流后基本就没什么难度了。本关的敌人实力都比较弱，想要完成任务的话就必须使用威力适中的武器将敌人打至濒死状态后说服它们。进入地图右侧的传送阵就能到达中央区域，Jama的血不多，可以很轻松地解决它。



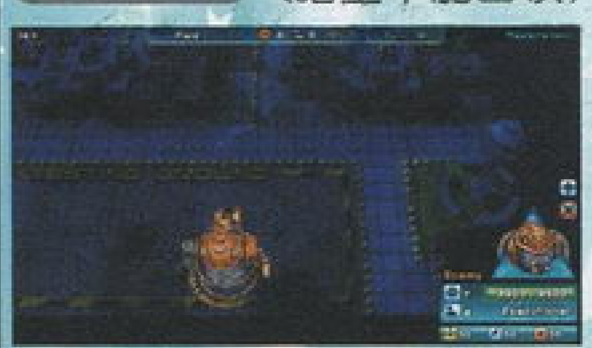
主要任务 击败 Jama

自由任务 说服至少3个敌人加入队伍

秘密任务 在不杀死敌人任意单位的情况下击败 Jama



暗堡的攻击范围和攻击力都非常可怕，而且攻击方式为群体攻击，一定要拆掉之后再前进（暗堡不能占领，并且它对物理攻击免疫，必须用其他两种属性的武器迅速破坏掉）。基地上方的两个有红色箭头标志的地方可以派两架机体分别进入，一回合之后就能救出被困在矿井里的同伴，再继续向下前进就能见到本关的BOSS了。

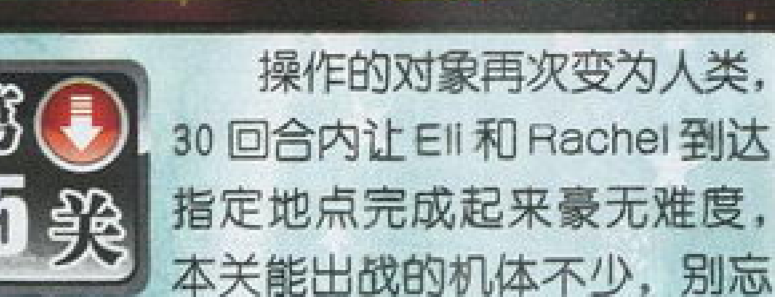


BOSS战： 人类基地下方的BOSS血比较多，而且对三种武器的抗性都是50，所以只有靠人多的优势来一点点消耗它的血量。注意不要靠近BOSS，不然它会释放冲击波给它周围的机体造成比较大的伤害。普通攻击伤害到BOSS后它都会还击，所以推荐使用对方不能还击范围的攻击性武器来对它进行打击。

主要任务 击败人类军队

自由任务 解救被困的同伴

秘密任务 夺取炮台并使用炮台消灭一个人类单位



第三章

操作的对象再次变为人类，30回合内让Eli和Rachel到达指定地点完成起来毫无难度，本关能出战的机体不少，别忘了把英雄机体派出来哦！路上阻挡的杂兵和炮台都可以很轻松地解决掉，只是破坏发电厂和占领研究所这两个任务完成起来比较耗时间，不过难度也不大。



主要任务 30回合内让 Eli 和 Rachel 脱出

自由任务 占领地图中央的四个研究所

秘密任务 摧毁地图中央的两个发电厂

第16关

刚开始离我们部队不远的左边潜伏着非常多的敌人，建议所有中、重型机体全部装备群体攻击武器。尽快消灭掉这里所有敌人后兵分两路，一路往地图上所标记的地方前进，另外一路人站在原地不动随时消灭敌人的增援部队。通过地图上方的桥之后就会遇到被敌人困住的友军部队，只要在友军部队没死的情况下干掉树林里的两个敌人就能完成秘密任务。之后来到地图左上



角标记处会发生山体塌陷的剧情，之后两个小队合流消灭掉地图上的所有敌人即可。

主要任务	30 回合之内找到出路
自由任务	至少消灭 25 个敌人
秘密任务	至少解救出1名被敌人攻击的同伴



本关只有两架英雄机体出战，将机体移动到管道入口处就可以通过管道到达另外的区域。进入未知区域后会发现与外星人作战的友军机体，这时候我们要配合友军机体迅速干掉外星人，之后该区域的友军机体就能由玩家控制了。友军机体的能力都比较低，主要是起到辅助作用，作战的关键还是两部英雄机体，一定要在战前准备时给它们配备合适的部件。几个回合后，Bakunin 的部队和外星人的战斗在地图左上方向打响，之后只需要不断前进到 Bakunin 的区域与他接触即可。



主要任务	找到 Bakunin
自由任务	救出至少 7 个秘密社团成员
秘密任务	在地图中央球体的附近寻找物品



很有意思的一个关卡，要求必须派出9部机体。一开始所有机体都通过传送门来到第一个区域，在这里需要每架机体分别去熄灭一盏灯（走到灯旁边对话即可），之后中央区域出现新的传送门。通过传送门



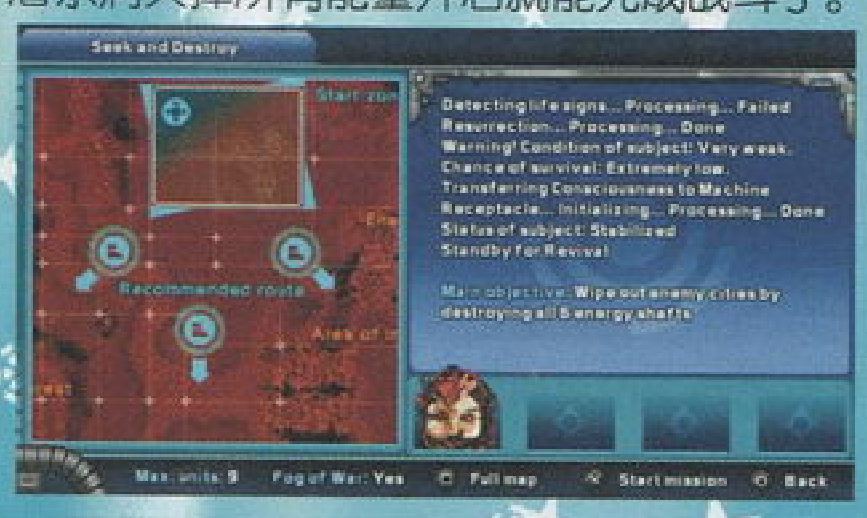
来到第二个区域，在这里有4道能量壁挡住了去路，每道能量壁的两旁各有一个机关，分别派两个机器人踩上去就可以消除能量壁。消除所有能量壁后就只有一架机体能够活动，这时前进到屋子里和蜂王进行单对单的战斗（尽量让实力强的机体去单挑），战斗结束之后所有机体回复行动力，接着就是前往最后的区域与BOSS的战斗了。

BOSS战：这个BOSS攻击范围比较广，而且在BOSS的房间里有不少喷火装置，虽然每回合造成的伤害不算高，但是如果不尽快解决掉BOSS还是会对我们造成比较大的威胁。这个BOSS的攻击力并不高，弱点属性为物理攻击，如果战前给机体装上攻击距离为 1 的大刀的话，可以很快解决掉这只大虫。

主要任务	找到离开迷宫的路
自由任务	20 回合内完成任务
秘密任务	在没有人员阵亡的情况下消灭 Agni



许久没有出现的人类指挥官Loki再度登场，改头换面的Loki实力非常强悍，这一关的杂兵在她面前根本不够看。能量井一共有6个，千万不要占领直接摧毁掉它们就可以了，因为占领后能量井会自动被摧毁，而本关的的自由任务条件是不能有任何损失，这里面也包括了占领后的能量井。机体与机体之间不要靠得太近，以免被天上落下的陨石误伤一大片，敌人的实力比较弱，一路屠杀消灭掉所有能量井后就能完成战斗了。



主要任务	摧毁全部 6 个能量井
自由任务	在没有任何损失的前提下完成任务
秘密任务	与Jon Remedy见面（Jon Remedy的位置在地图右下角建筑物往左移动3格的距离）



这一关分为两个阶段。第一个阶段为拯救阶段，首先让机体往左走，找到科学家被困的房间，之后再熄灭散布在地图各处的六盏灯，熄灭所有的灯后，地图下方困住科学家和外星人的结界就会消失。第二阶段为脱出阶段，在科学家解困之后需要马上让他远离敌人。科学家的血量很少，而且结界被破坏后会出现许多敌人来追捕科学家，一般来说被重型敌人连续攻击两次科学家就会死。比较稳妥的办法是先清光地图上的所有敌人并灭掉5盏灯，剩下的1盏灯最好选择离科学家位置比较近的那一盏，之后大部队全部在房间内集中，灭掉最后一盏灯后迅速消灭掉同时被解困的外星人并且守住各个路口，然后始终让科学家处于部队中间的位置向出口前进。



主要任务 寻找并解救失踪的科学家

自由任务 没有损失机体的前提下完成任务

秘密任务 从秘密出口离开（让科学家在地图左侧有阴影的墙位置对话，从被破坏的墙壁进入后往上走就能发现秘密出口）

第20关

外星人老巢的战力不可小瞧，本关出现的敌人非常的多，而且敌人小型机体对范围攻击免疫，所以如何配置战力就是一个比较重要的问题了。外星人部队的血量比较少，轻型机体用大刀或者狙击枪类物理系攻击都可以很快解决掉，其他敌人则可以



交给重型机体的群体攻击来对付。人类重型机体的最终武器威力和范围都很大，如果解锁了一定要给自己的机器人装备上这个武器。进攻的时候不要从中间的通道进入，城市中央的BOSS会不定期的向上、下、左、右四个方向同时喷火，沿途的外星人暗堡对能量系伤害免疫。中间通道的敌人可以不用管，清理干净左右两边的敌人后就可以夹攻城市中央的BOSS了。

BOSS战： 巨大的变异植物，一共有4个部分，需要消灭全部4个部分才能解决掉这个BOSS。变异植物四周的毒雾会每回合给我们造成伤害，一定不能进去。这个BOSS三种武器的抗性都比较高，所以随便用什么武器来对付都是一样的。4个部分是紧贴在一起的，用范围攻击性武器来对付这个BOSS能捞到不少便宜。如果对自己的装备没自信的话，可以先在道路两侧等待BOSS喷火后再开始进攻，一般来说可以在它再次喷火前干掉。

主要任务 攻克外星人首都

自由任务 占领外星人首都内的所有炮塔

秘密任务 25回合内完成战斗



丛林地形不但妨碍我们的移动能力，还对武器的射程有很大的影响，使用远程武器的机体千万不要走到丛林里面去了。由于丛林限制了移动速度，所以这一关也只有稳扎稳打，慢慢推进了。敌人的轻型机体大多装备了群体攻击无效的部件，这里就不要把大威力的群体攻击技能浪费在轻型机体上了，对付它们只需要近距离砍上一刀就可以轻松解决。能量井在条件允许下尽量占领，最后就是不要在路上耽搁太多时间杀敌，尽量赶在日蚀阴影之前到达指定地点。(日蚀阴影部分比雾的颜色更浓，横贯整个地图，很好区分）



主要任务 让 Jama 到达指定的地点

自由任务 比日蚀的阴影早到达指定地点

秘密任务 摧毁雷达机体（敌人的轻型机体，在地图左侧，会自动送上门来，一个都别放过全部干掉就可以了）



城市外围有许多暗堡，依然是用能量系或者是爆炸系武器来对付，从地图右下方的洞穴就可以进入城市内部了（这一关有一个非常严重的问题，那就是卡机BUG。特别是移动的时候，一不小心游戏就当场卡死，卡死之后不能移动光标、按键等任何有关游戏的操作，只有退出游戏读取记录。所以在进行这一关的游戏时请随时更新战场记录）。进入内部后根据系统提示攻击发电厂，破坏内部的墙壁然后寻找人类部队歼灭之。城市内部会遇到一个之前遇到的强力BOSS，这个BOSS是可以让Eli靠近与之对话的，之后解决掉城市内的人类部队就可以完成战斗了。



主要任务 清除城市内的敌人

自由任务 消灭城市外的所有人类部队

秘密任务 不用Eli或Rachel杀死人类部队



大型能量壁和小型能量井的血量都不多，因此需要在敌人靠近之前就解决掉它们。敌人会依次从四个角落里出现，每次出现的数量并不多，把部队分成两个小队分别前往左上角和左下角区域，一般来说在下一批敌人出现时，第一批敌人已经清理干净了，清理完敌人的小队马上往反方向前进，如果机体的移动速度够快的话基本可以在下批敌人出现之前赶到需要守护的能量井旁边。如果为了比较保险的完成自由任务，可以在四个角落都放置一架重型机体，一来可以第一时间重创敌人的轻型机体，二来可以吸引火力拖延敌人的时间，其他部队依然分成两队左右来回奔波。



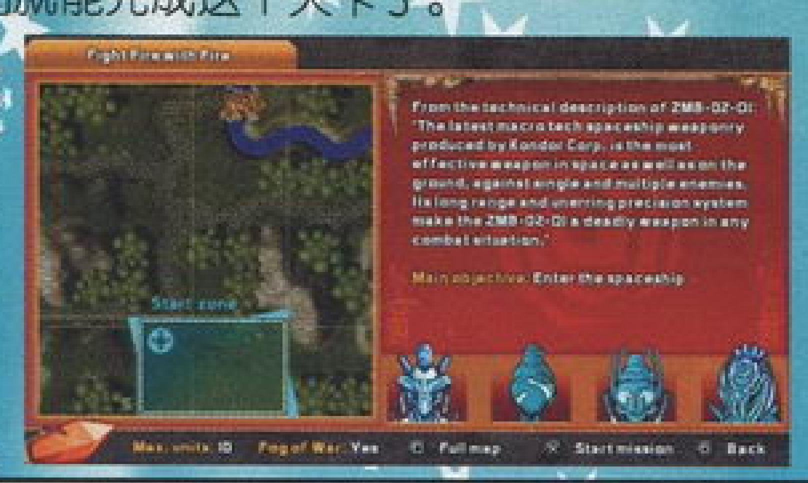
主要任务 保护中央巨大的能量壁以及周围的两个能量井不被破坏

自由任务 保护所有能量井不被破坏

秘密任务 没有机体被破坏的情况下完成关卡



这一关大部分敌人的射程都非常远，加上河对面高台上的一排炮台，挨打是免不了的了。一开始不要急着往前冲，先兵分两路干掉藏在左右山谷里的敌人，左下和右下两个雷达的山谷中囤积着不少敌人，不过现在攻击雷达附近的敌人会让我们陷入前后夹攻的不利局面，所以暂时还是把攻击目标转向河对面的敌人。在这一关出战的中型机体建议在头部都装备视野距离加3，攻击距离加1的部件（Sentinel Vision），这样就不会出现被敌人狙击手攻击后不能还击的局面。解决河对面的狙击手之后，让三种抗性都比较高的肉盾到桥附近吸引对面炮台的火力，剩下的部队则往雷达方向进攻，占领雷达后就可以控制高台处的强力炮台，这样就能使剩下的战斗变得非常轻松。过河后沿右边的道路一直走，之后登上高台进入太空船就能完成这个关卡了。



主要任务 进入太空船

自由任务 清除所有敌人（各个角落都要仔细寻找）

秘密任务 占领所有的雷达

第25关

太空船里的空间很大，一开始我们的英雄单位Rudra被困在右下方的小房间里，和它同在一个房间的是三防都在50以上的轻型机体杂兵一只。大部队可以直接往上冲，不要放过途中的任何一个敌人，消灭掉某些敌人后会获得开门的卡片。几个回合之后，敌人的增援就开始不断从工坊里出来了，好在工坊的数量不算多，而且借助飞船内狭窄的地形也可以利用大威力群体攻击武器轻松解决掉大批敌人。Loki除了物理防御是50，其他两项属性防御均为100，对付她基本就只能用刀砍了，要是之前没有装备物理属性武器的话就趁早退出游戏重新再来，不然是永远杀不死Loki的。



主要任务	击败Loki
自由任务	破坏所有工坊阻止敌人的增援
秘密任务	获得进入发动机房间的卡片（在Loki下方的房间里能获得绿卡）



第25S关

中央区域四周的柱子就是炸弹了，炸弹的解除顺序是随机的，系统会给出需要解除的炸弹的位置，这时炸弹旁边有绿色的标记指示，只要站在标记位置上就可以对炸弹进行解除操作了。炸弹一共有8个，位置也比较分散，只有解除了指定的炸弹后系统才会给出下一个需要解除的炸弹的位置，所以尽量每个炸弹旁边都有机体守在那里。部件方面尽量装上可以跨越敌机的下盘部件，这样就可以无视挡路的敌人直接冲到炸弹旁边去。只要机体的位置分配合理，很快就可以完成战斗，本关的敌人实力比较弱，不杀敌人达成目标这个秘密任务也可以非常轻松的完成。

主要任务	解除至少6个炸弹的威胁
自由任务	20回合以内完成任务
秘密任务	不杀死敌人的情况下完成任务



第26关

最后一关的难度也是非常高，敌人的杂兵大部分都拥有很高的武器抗性，部分重型机体的某种抗性甚至能达到100，所以出战的机体至少得装备2种不同属性的武器，只有这样才不至于到时候浪费攻击次数。地图左右各有三个传送门，每隔1～2回合都会有新的敌人增援部队登场，所以我们的首要目标就是破坏传送门。破坏掉2个门之后，Jama和敌人的追兵在地图下方登场，之后BOSS周围的门就会打开，这时候就可以对BOSS发动攻击了。

BOSS战： Loki的血量接近4000，三种属性防御都高达50，而且她的攻击力特别高，攻击范围为全屏，所以之前最好派出一个专门负责修理的轻型机体会比较好。Loki的反击为物理属性，而且只能反击远程目标，这样一来重型机体装备上大刀来对付这个BOSS就是最好的选择了，一刀下去伤害大概在200左右，要不了几个回合就可以把BOSS打到第二阶段。BOSS的血量被削减到一半的时候，Eli和Rachel登场，这时候BOSS三种属性防御变成40，追加防护罩。防护罩里的Loki被削减到一定体力后就无法用大刀对她造成伤害了，这时候就只能使用远程武器来打掉她最后的残血，虽然她的反击攻击力惊人，不过每回合只能反击一次，只要让血量多的机体攻击BOSS诱使她反击之后，就可以让其他人安心地进攻了。

打败Loki游戏也就到此结束了，看完结局后游戏会自动返回选择关卡的界面，剩下的工作就是把还没完成的任务全部搞定吧。

主要任务	击败Loki
自由任务	25回合内结束战斗
秘密任务	未知



游戏的难度在同类游戏中算是比较高的，关卡的设计也是相当的丰富，特别是后期的关卡，想要在不了解敌人机体配置地形因素以及敌机所处位置的情况下顺利过关都是一件难事，再加上每个关卡自由任务和隐藏任务的获得，更是让你必须有每个关卡玩个几十遍的觉悟。个人在这里建议玩本作时最好每天不超过3关，由于游戏每个关卡需要注意和考虑的事情比较多，并且在进行关卡前需要针对该关卡的攻略改变机体的部件等琐碎事项，一口气连续玩下去的[illegible]不但[illegible]于游戏的进行，更是危及到你的身体健康。游戏通关时间30小时左右。

本作是《电击文库》15周年的纪念性作品，收录了旗下《灼眼的夏娜》、《伊里野的天空 UFO之夏》、《基诺之旅》、《魔法禁书目录》、《龙虎斗》、《扑杀天使》、《乃木坂春香的秘密》、《机巧魔神》8部人气作品的众多角色，共有40名以上的声优出演，对于看过原作动画的FANS来说是个不小的诱惑。另外，由南里侑香演唱的主题歌《オデッセ》也相当动听，是喜欢RPG的动漫迷值得一试的作品。

文 warukunai
编 胧月
美编 Juxi

推荐度 C







电击学园RPG 维纳斯十字架

电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス

NDS	Ascii Media Works	RPG	2009年3月19日	日版
	1人	1Gb	5670日元	无对应周边

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统篇

本作的战斗从外表看来与“《传说》系列”非常接近，不过能够登场的战斗角色只有1名，且加入了支援角色的概念。最为重要的是，战斗中玩家无法使用道具！所有的回复都只能依靠待机和支援角色。

攻击

A：以A键使用攻击，可形成3连打，攻击时如果数字变为黄色则代表使出了会心一击。

↓+A：强攻击，能把敌方打倒或破坏防御。

防御

按住B键防御，并非所有的攻击都可防御。有一些敌方的攻击还会导致我方角色崩防。

冲刺

快速按两次→或←，冲刺中按A键能发动冲刺攻击。在贴近敌人时的前冲也能兜到敌人身后。

跳跃

方向键↑可形成跳跃，配合A键能使出跳斩。另外，在跳起后落地的瞬间输入A，可使出冲刺攻击。

必杀技

按Y键发动的强力攻击，需要以消耗EP为代价。每名角色在等级提升时有机会习得新必杀技，角色只能选择其一装备。某种必杀技持续使用后等级会得到提升，除了威力增强外，也有可能追加新效果。



换人

我方能派上场的战斗人员最多为3名，但只有一名能参加战斗，另外两名为待机角色。在战斗中按下X键可按次序将待机角色换上场，待机中的角色其HP和EP会徐徐回复。支援角色则是通过L和R键切换，同样，待机中的支援角色其EP也会回复。由于每名支援角色都可以装备4枚卡牌，这样在切换时可最大效率利用到所有卡片，并增加每张卡片的使用机会。



连携攻击

在连续攻击3次后可连续两次换人并攻击，形成9连击。连击数越大，带来的伤害值越高。

连携必杀

在连续普通攻击3次后发动必杀技，接着立即按X键换人，剩下的两名待机角色会立即轮流上场释放必杀技，第三名角色出现时还会出现头像特写。如果在此时再发动支援角色的卡片技能，支援角色的头像也会变为特写画面显示在屏幕上。不过连携必杀并非确定连招，中途有一定机会被对方打断。

电击卡片

电击卡片分核心卡、单位卡和能力卡三种。核心卡和单位卡都不能直接给支援角色装备，必须将二者合成出能力卡后才能使用。能力卡可通过核心卡和单位卡合成得到，也可以直接从电击学园的购买部购买。

能力卡的种类可分为召唤、攻击、辅助、回复、装备5个种类，这些卡片必须给支援角色装备上以后才能发挥出效果。召唤、攻击、辅助和回复这4类卡在战斗初期都不可直接使用，需要经历一定的冷却时间后点击下屏相应卡片才行，同时这4类卡片都有着等级的概念，最高为3级。升级的方法是拿单位卡与它们合成，每升一级需要提高10点，即要消耗掉10张单位卡。装备卡只要给支援角色装备上，且支援角色在场便可自由发挥效果，装备卡无法强化，等级固定为1。

属性

游戏中的敌我双方和卡片都有属性之别，具体分为斗、恋、知、无4种。前3者呈包剪锤的互相克制关系，分别是斗>恋>知>斗，以克制的属性去攻击对方会造成大伤害。另外，每张能力卡由于是核心卡和单位卡合成来的，因此会具有两种属性，如果这两种属性中其一与装备该卡的支援角色相同，那么角色在使用该卡时消耗的EP为初始的3/4；如果两种属性都与支援角色相同，那么消耗EP只有初始的1/2。因此，观察好支援角色的属性，装备上同属性的能力卡会让能力卡的使用次数变多。在攻略的末尾会给出所有卡片的入手方法以及合成菜单。



流程攻略篇

0章 夜の购买部

起始剧情章，男女主人公（男主人公名字由玩家决定，女主人公为春日井绊）来到夜晚的学校寻找幽灵，在购买部遇到夏娜。夏娜将我带到异世界，开始了守护世界的冒险之旅。

1章 第三种接近遭遇

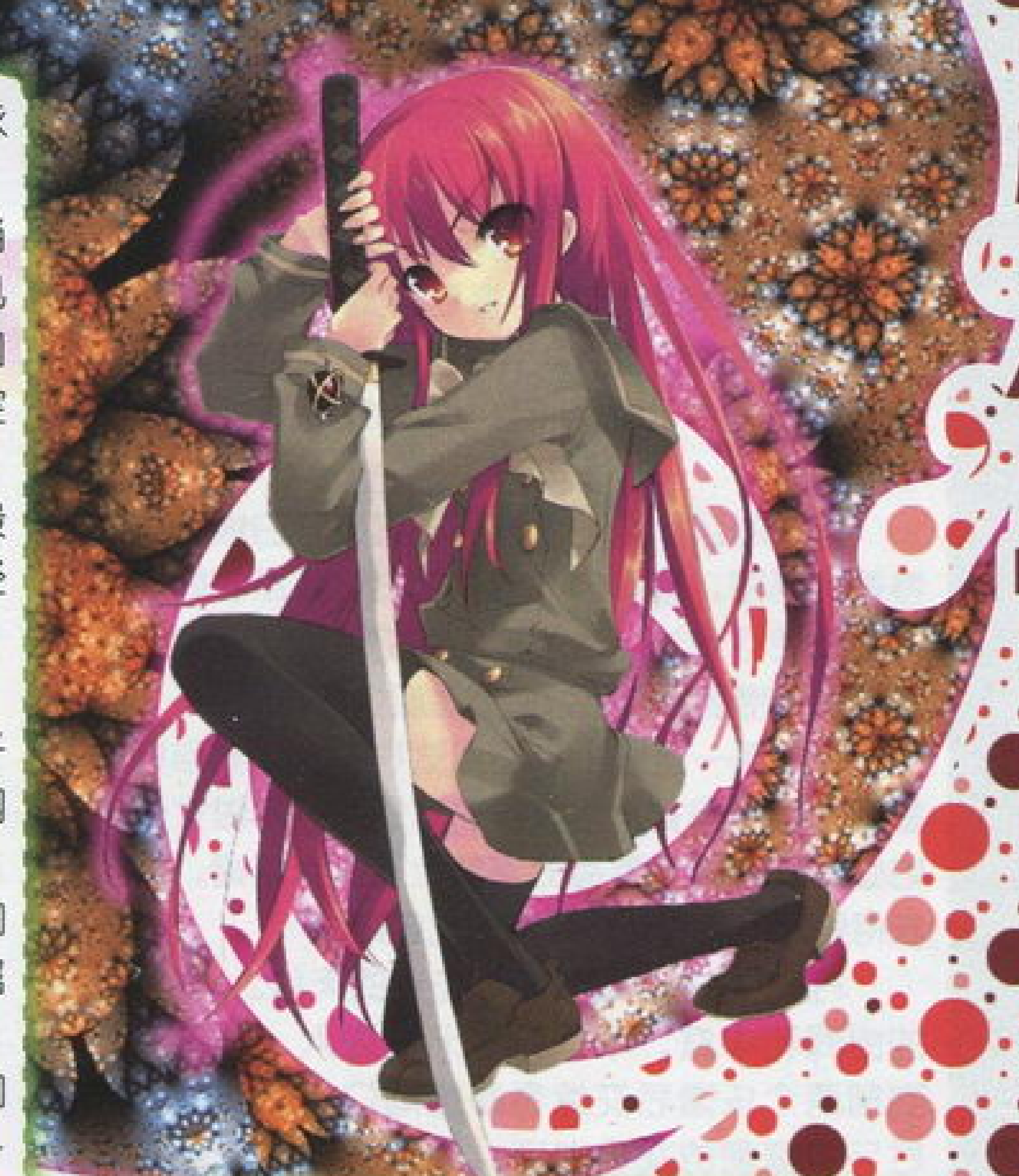
第一个任务发生在《伊里野的天空 UFO之夏》，任务是从“绝梦”的手下保护好“夜之泳池”，虽然不明所以，但我决定还是先跟随夏娜行动。

向右走可见到泳池里的浅羽和伊里野，泳池的水全部消失了，如果不重新将泳池注满水，《伊里野的天空》的故事就会发生变化。前往当前地图最右边下方的小屋，发现水管的阀门不见了。调查左边的水管得到灰色的卡片钥匙，出门向左切换到教学楼地图，调查回复点左边的防空壕后进入。

先从左侧的传送装置到达B1F，接着在该层最右边房间的桌子前找到黑色的卡片钥匙，然后经由该层右边的传送装置到达B2F。

在B2F先到右上的房间，调查左边的通风口，经过管道向左进入左侧房间，面对两个黑衣男子的中BOSS战，打败他们后调查地上的亮点获得阀门。经原路走出防空壕，回到原先的水房小屋，调查上方的装置安上阀门，出门前在回复阵上回复满HP和EP，之后遭遇BOSS战（BOSS为知属性）。

打败伪·夏本后回到电击学园，夏娜告知我小说里的世界并非虚构，无数的世界串接在一起，不同的世界之间其实只有5分钟的距离。另一方面，绝梦扰乱电击世界的计划并不会终止，我们还要面对更多的敌人。



2章 コロシアム

夏娜说电击世界是小说家们创作的作品集合体，对于我们这个世界而言，其他世界发生的事情只不过是虚构的故事，但实际上这些看似奇妙的故事都是真实存在的。绝梦的企图是改变小说家创造的世界，夺走生活在各自世界的人们所经历的感动，让所有的世界变得无聊冷漠。

伊里野加入队伍后，与春日井对话，选择“文库本”的S章《狼と香辛料》进入下一个世界，这里已经被绝梦破坏，但只要能找到物语之种就可以将其恢复原样。这里的地图是循环的，种子在右上区的木车里，调查获得后回到电击学园。与绊对话，选择“キズナと话す”→“次の世界の话”，进入《基诺之旅》的世界。

在选手宿舍的十字路口右侧按下装置，向上走出宿舍，来到斗技场前。先到左侧的瀑布前按下装置，返回选手宿舍，进入左上的房间，将三个装置的方向调整到一致，出门将左侧的装置打开后，经由十字路口向下来到市街。

从中间的阶梯下去向左，可以看到堵在门前的老人，与之对话后，他非要有酒才肯让开，无奈只得返回选手宿舍找酒。在宿舍上排第三个房间调查酒桶获得酒后，返回市街交给老人。穿过房屋向左，之后一直沿着上沿的墙壁走，穿过左侧瀑布前的门可看到回复点，回复满HP后与伪·西兹（斗属性）交战。打败BOSS后返回电击学园，基诺加入队伍。

3章 魔术师は塔に降り立つ



与绊对话后进入《魔法禁书目录》的世界，在该世界中科幻和玄幻同时存在，科幻派为科学、超能力派，玄幻派为魔法、宗教派，绝梦的目标是这里的步行教会。

穿过第七学区的商店街，在桥上被电子警卫拦下，必须要有证明书才能放行，只有先折返回商店街。正在我们为证明书苦恼的时候，黄泉川询问我们是否见到他遗失的钱包。返回最初的地点调查扫地机器人可找到钱包和证明书，但前来的御坂美琴却误以为是我们弄坏了机器人。我们逃到桥上将证明书出示给警卫看，原以为能顺利通过时，追来的美琴对我们施以电击，却失误打到了警卫机器人上，不过这样一来，反而为我们今后自由通行大桥肃清了障碍。

第七学区公寓区的道路上布有结界，必须解开咒符才能通过。咒符一共有4个，第四个咒符必须将前三个都解除后才能解开。前三个的位置分别是：公寓区的回复点旁、大桥中央、商店街西区的角落。解开这三个封印后返回公寓区解除第四个封印，向右进入BOSS战（斗属性）。这个BOSS的攻击力比较高，注意普通的火焰攻击有2HIT，他的必杀技威力强劲，不过距离很短，只要看到特写画面出现时立刻向反方向跑动就能躲开。胜利后返回电击学园，禁书目录加入队伍。

4章 白银の星屑

赫萝的商店解禁，现在可从她那里购买电击卡片。整备好道具后与春日井对话进入《乃木坂春香的秘密》之章，尽管原作是个没有战斗和魔法的和平世界，但在绝梦的干预下，依然不可大意。

本关的目标是守护好校园偶像“白银星尘”春香的秘密，春香的秘密在图书馆，从初始位置往上走便可到达。当前图书馆的门被上了锁，夏娜将我们带到春香家，说钥匙应该在这里。

沿道路一直往上走可到达春香家，我自称是春香的朋友向女仆索要图书馆钥匙，不过女仆说她必须赶在明天春香的演奏会前找到乐谱，为了获得钥匙，我们答应帮她寻找乐谱。

3张乐谱的位置分别在左边的天台、2楼春香的房间和中庭，中庭开始无法进入，需要先找到前两个乐谱后交给春香房间门口的女仆，然后与中庭前的女子对话。中庭乐谱的位置在右上角，不过有一只小猪会阻拦通向乐谱最近的路，可以操作主人公先走到左端后折到上方再向右。

找到第三个乐谱后交给春香房间前的女仆，获得钥匙，接着要从原路返回到白城学园。注意只要一出春香家的院子就是固定剧情直到BOSS战，期间不可回复，因此请在出门前做好准备。

该BOSS（恋属性）要注意她的4连击持续时间很长，防稳。另外她的必杀技“全员集合”是无法防御的，可以预先跑到远处后跳过去。打败她后回到电击学园，春香加入队伍。



5章 ぴぴるぴるぴるぴぴるぴ

与春日井对话后进入《扑杀天使》的世界，向左走发生剧情，主人公一行被关进封狱圣堂，下面是7层的解谜。

1F：“工”字形的道路，开始什么都不要按，沿着中间的道路向下走，中途不要碰任何开关，直接按最左下方的那个。

2F：从分岔路口走到右下方，这里有两个装置，按下位置较上的进入下一层。

3F：第一个岔路口向下可以看到6个开关，扳动第二行右边的进入下一层。

4F：从第二个水管走到右边，当前右边最下面的装置暂时无法扳动，先扳动最靠近水管的左侧开关进入5F。

5F：经由上方的水管到右边的第一个房间，搬动开关后可解除4F的装置。走最下方的水管向右，触动最右下方的开关进入6F。

6F：走水管向右，右下角有两个开关，打开左边的那个进入7F。

7F：按“エ、ス、カ、リ、ボ、ル、グ”的顺序依次打开7个开关后成功逃出。

之后与萨巴特（恋属性）交战，她的“ダンボールハウス”威力强大，可以使用两次前兜到其背后回避。打败她回到电击学园，小骷髅加入队伍。

6章 手乗りタイガー

与春日井对话后进入《龙虎斗》的世界，走左边的门出去遭遇剧情战，打赢后沿着路向右下走，小骷髅会打开开关导致毒气泄漏，赶快到3楼避难。一路向左进入小房间，可以看到墙壁上有4个开关，启动左数第二个，返回楼梯进入4F。

4楼地面有一些是陷阱，会掉到第三层。攻略路线还是先到左上的小房间，启动右数第二个，这样可进入5F。

在5F一直向左走，小房间的门暂时无法打开，需要扳动门前左侧的从上往下第三个开关，进入小房间后打开最左端的开关。返回1F向左，按照“てのりたいがー”的顺序将地上的字踩一遍，从最近的出口到达公寓前，做好回复工作，向右遇到实乃梨后BOSS战（恋属性）。从本章开始，“ダンボールハウス”就是对付BOSS的关键支援技，合成方法是“扑杀天使ドクロちゃん+司书とハサミと短い铅笔”。该召唤技能给予敌方可观的伤害，更重要的是会把敌人固定住，我方可趁机用连携必杀追打。胜利后返回电击学园，逢坂大河加入队伍。



7章 机巧魔神

与春日井对话进入《机巧魔神》的世界，进屋后向上直走可看到座钟旁边的柜子，调查后得到“樱花树”（サクラのキ）的提示，出门调查樱花树，获得密码“メイオウテイ”。返回屋子，在左边的门前输入刚才获得的密码进入地下。

先从右边的门进入，往上调查墙上的白纸得到关键词“模造品的恶魔”。之后到中间的房间门前，调查后输入“アスラ・マキーナ”后进入。沿着一条大路走，在左侧的墙壁上获得提示“模造品的恶魔 货”，接着向下走，按下红色机关，返回地下第一层后从中间的岔路口往下，调查白骨后获得银色钥匙。使用钥匙打开左上方的门，进门后沿着左侧一直向上，会看到两个连在一起的洞，随便挑一个掉下去，就能找到回复点，之后向上遭遇BOSS。

BOSS是佐伯玲士郎和翡翠（知属性），比较具有威胁的是跟踪的冰块和冰系必杀技，都要及时通过前冲兜后来回避，另外记得在放ダンボールハウス时一定要面向BOSS，否则有一定几率落空。

8章 夕日 雨の夜 そして朝

该世界为《灼眼的夏娜》，进入异世界后向左遇到玛丽安努，她见到我们后急忙逃走。夏娜告诉我们，她是红石之王的使魔。

沿着逃跑的路线追上去，每追上一次都会发生一场固定杂兵战，追逐一圈后玛丽安努会逃进公寓。公寓的正门不开，需要从后面进入。调查破损的墙壁，操绪提醒我要找到工具才能破坏墙壁。

向左走到工地，找到鹤嘴锄（ツルハシ）后砸坏墙壁进入公寓。本关存在真实世界和平行世界里的两个公寓，要到达真实世界的公寓需要先上到8F顶楼，发现这里空无一人后回到1F后下到地下停车场，中央有一个魔法阵，这是在真实世界和平行世界之间切换的机关，踩上去后注意看提示，含有“本物”二字的才是真公寓。之后从右侧返回1F并向该层的中间走，这时玛丽安努会从右边的楼梯口出现，并召唤玩家过去。而我们在每一层选择的楼梯口必须与玛丽安努的出现位置相反，具体如下：1F左、2F右、3F左、4F左、5F右、6F右、7F左，这样可顺利到达真公寓的8F，记录后进入BOSS战。

BOSSフリアグネ（恋属性）的普通攻击并没有什么威胁，看到他准备出招就立即兜后，不过其漂浮在半空时全身处于刚体状态，专心回避即可。BOSS的必杀技无法防御，也无法使用兜后回避，只能跳跃躲避。

9章 十八时四十七分三十二秒 前编

进入《伊里野的天空 UFO之夏》，园原中学正在筹备校园祭。向右走到另一个地图，在泳池的南面看到浅羽和夏本后返回前一个地图的防空壕。在防空壕内走右边的传送装置到B2F，然后在最右下角的房间见到拉米，他说红世之王有可能来到了这个世界，准备在这里驻扎一段时间。

走出防空壕，与校舍前的学生对话，得知校舍暂时无法入内，返回防空壕后找到B2F的拉米，得到贵重品“拉米的手帕”，这样就能在封绝状态下行动自如了。回到校舍前，夏娜发动了封绝，但校舍门前的人依然不让我们入内，“他”其实是与红世相关的阻挠者。

接下来就是一路走到时计塔上了，这里并没有岔路，一路走到头即可进入时计塔。路上的杂兵是单体的机器人，还有一些化成学生外形的机器二人组。两个机器人在一起的时候比较麻烦，最好先用重攻击将它们不断打倒，然后堆叠在一起攻击。一旦对方释放飞虫炸弹要立刻出招打断或逃开。这关BOSS（斗属性）的攻击力比较强，如果玩家之前没有刻意练级，打起来会相当棘手。好在BOSS有一个惟一的弱点，就是不管普通技还是必杀技都无法攻击到背后，我方可以在攻击两次后立刻兜后，如此反复，千万不能贪刀。当BOSS释放必杀技时如果来不及兜后，可以使用跳跃来回避。



10章 魔术师は塔に降り立つ その2

再次来到《魔法禁书目录》的世界，从初始位置向下走见到史提尔，跟随他到下水道。下水道里有攻之实、防之实等好道具，还是全部拿光再从梯子出去吧。下水道的具体走法为，从离初始位置最近的十字路口开始，按照右→上→左→上→右→下的顺序走，之后穿越一根管道，再以下→右→下→右→上→上后便可走出迷宫。返回到



第七学区后继续追击史提尔，从公寓旁边的空地追去后会发生剧情，之后的任务是收集三个エレクトロマスター，再次从开始的井盖返回下水道，以下是3个エレクトロマスター的位置：

1.最近的十字路口向右→上方的管道→右。
2.最近的十字路口向右→上（管道无视）→左。
3.最近的十字路口向右→上（管道无视）→左→上。

收集完毕后从下水道出去，穿过公寓旁的空地可以看到巨大的警卫机器人。使用刚刚收集到的道具后与BOSS史提尔（斗属性）交战。这次的史提尔比起第三章有所强化，不过弱点依然是没有攻击身后的技能，兜后攻略法可以继续对其通用。



11章 大人の国

与春日井对话来到《基诺之旅》的世界，任务是在地图中的6个位置绘制魔法阵。先向上走发生剧情，得知有男子在地图的东侧贩卖维持魔法阵所需的涂料，不过他的要价是三个金币，接下来就是赚取金币了。

1.先到地图西侧的广场上与男子对话，接受搬运行李的委托。
2.将行李搬到大人国入口附近的男子处，然后返回地图西侧的广场，与男子对话后获得两枚金币的报酬。
3.走到地图东侧的花店，花两枚金币购买花束。
4.到地图的东北方向，这里有一名男子正烦恼该送什么礼物给女朋友，将花束交给他后可获得三枚金币的谢礼。
5.到地图东侧购买涂料，按照禁书目录的指示绘制魔法阵。

在绘制最后一个魔法阵的时候会发生一场固定战斗，之后地图上的人会变成磷子，与它们战斗可以获得“世界平和は一家团栾のあとに”电击卡片，这里也是能获得该卡片的惟一场所，注意收集。

到达地图西北角的魔法阵，与磷子战斗后进入BOSS战（知属性）。这次的敌人是基诺的师父（伪），和基诺一样都以枪械作远程攻击，因为攻击力比较高，所以不可硬拼。连携必杀暂时放弃使用，一旦ダンボールハウス储好就立即释放。另外如果主角的必杀技“兜割”已经进化成了“封·兜割”，虽然攻击会附带封印效果，但对这个BOSS没有什么用处，且会给自己带来出招前的巨大硬直，谨慎一点的话还是以夏娜主攻吧。

12章 坂井悠二の部屋で 再び

《灼眼的夏娜》世界，开始向左到达上方的广场，根据“はい”和“いいえ”的选择会进入以下两个分支。

选择はい

立刻与朱理（知属性）发生战斗，这里朱理的实力很可怕，即使拼尽全力打赢后又要立刻面对マージョリー（斗属性）和マルコシアス，难度非常高，玩家等级不够高的时候建议不要选择这条路线。

选择いいえ

继续向左走一小段路后立刻折向上方，进入左右任意的一个井盖发生剧情，随后从鸣樱家的正门进入，在最左上角的房间里调查可获得朱理的内衣。返回下水道后在最近的路口处折向左边，在道路的尽头能看到一个井盖。穿过井盖后从右边的道路向下拐，中途有一个小房间，进去调查阀门并关闭水闸。之后返回前一个场景，经过右下的管道出来后向上，中途依然要到小房间里关闭水闸。关闭好以后出门往下，在十字路口往右后能到达右边的地图。

切换地图之后从右边的十字路口往右下方走，在路的缺口处使用朱理的内衣（朱理の下着）后发生剧情，这时再从上方的梯子出去到达地面，在广场和朱理发生战斗。

这个朱理比起之前选择“はい”时弱了不少，但由于之后还是要跟マージョリー发生连战，因此请节省EP。之后的マージョリー·ド非常难打，几乎所有的攻击都无法防御，且攻击力大。要想确实安全地攻击只有在回避掉招式后施以连击，紧接着立刻召唤出ダンボールハウス继续追打。必杀技是无法以跳跃回避的，看到预备动作后立即兜后回避。

13章 VS神裂火织



这一关登场的机器人警卫比9章时强出不少，不要被夹攻。从初始位置向左并拐到上方，注意不要碰到地上的咒文，登上右边的石阶。继续向上走，依然不要碰所有咒文，到达对面后绘制第一个魔法阵。第二个魔法阵需要进入左边的街道，然后从上方的人行道向右走，发生剧情后上屏的背景全部异常化，根据下屏显示的地图触碰所有的咒文，这样就能让景色恢复正常。之后走到左边道路的底端，进入BOSS战（斗属性）。这关的敌人是神裂火织，使用太刀战斗，动作很快，且主攻手段“七闪”在地面和空中都能释放，一定要耐住性子防御，防御完后反击就可比较轻松的搞定了，难度尚不如前面几章的BOSS。

14章 イノセント・スマイル



与春日井对话后进入下一世界，初始位置是在春香的房间，与下方的少女对话后发生战斗，之后会随机进入一个场所。不同的场所里都必须以对应的角色给予最后一击，将所有的笔记收全才能继续触发剧情，也就是说，要让所有的战斗角色都完成一次最后一击。以下是所有场所应该用来完成最后一击的角色：

逢坂大河（大河）：学园祭的会场，笔记在左下角。

夏娜（シャナ）：夏季交流会场，笔记在左下角。

小骷髅（ドクロ）：裕人的房间，笔记在左下角。

基诺（キノ）：叶月的房间，毕竟在中部的左上方。

主人公：教室，笔记在左下角。

伊里野（イリヤ）：音乐室，笔记在左上角。

其他支援角色：春香的房间，不获得任何笔记。

向上走到公园，与BOSSアウレオルス（知属性）发生战斗。该BOSS的所有攻击除了暗器、枪类以外全部无法防御，“死因の诱发”按照BOSS的语音不同分为“感电死”和“爆死”两种，前者可通过普通走动来回避，后者则必须用前冲来回避。不过，BOSS到底使用的是哪一种攻击，在听到语音前都无法判断，玩家注意留心“爆死”（BA KU XI）即可。必杀技“死ね”在使用时不会给BOSS带来任何无敌时间，从BOSS的特写画面放出到必杀技出现的这段时间内以任意招式打断即可。推荐使用“V-Sw”这样的全屏攻击卡片作为打断手段。

15章 トリガーハッピー

与春日井对话进入下一世界，从右边到达2F，继续往右下到1F。向右走并往上拐，与毒属性的磷子战斗，打赢后到达2F。在2F往右走，接着向下与混乱属性的磷子战斗，到达3F。在3F向上走，打倒麻痹属性的磷子后获得小钥匙（小さなカギ）。

获得钥匙后先不要急着前进，回到下方后折到右边可看到地板上的洞，从这里掉落到2F。从当前位置向右走到3F，沿着一条直路走到与マリアンヌ（恋属性）战斗。她比较麻烦的地方是浮在空中，位置较低的攻击无法打到。主人公通常攻击的上挑动作可以打到她，放弃连击采取HIT&RUN的战术可轻松取得胜利。

乘坐电梯到达屋顶，向右下方走，以之前获得的小钥匙打开门。出门往右，见到地面的魔法阵，以“LOSTPLEAURE”的顺序通过，到达中央，与BOSSフリアグネ（恋属性）战斗。尽管攻击力全面进化，行动方式依然和8章时一样。

16章

最后一关了，1～7章的所有杂兵和15章的磷子都会出现，攻击力全部提升一个台阶，不管哪个都不太好对付，玩家可以优先选择练练级，并带好足够的药品。

从初始地点向左，在破裂的部分使用鹤嘴锄（ツルハシ）砸破墙壁后往上。从左上方进门获得两个火药玉并与亚美（无属性）战斗。胜利后向上，对残破的墙壁使用火药玉，炸开后继续往上。走上阶梯后向左进入井，向左后被水冲走。

向右进入泳池，与浅羽对话后获得魂之石盘，爬上近处的楼梯进入左边小屋，向下看到回复点以后往右拐，调查上方的镜子。之后从左边向上走，与艾尔梅斯对话获得魂之石盘后返回前面的回复点，从左上的洞里进入小房间，与ザンス（无属性）战斗。

胜利后沿着道路一直向前，在公寓的当麻处

得到魂之石盘，往右走与磷子战斗。战斗后打开上方的装置，沿着水路向下，进入右侧放有棺材的房间。获得侍从长的钥匙后调查镜子。

从下方绕一条弯路后是一条直道，与裕人对话获得魂之石盘，接着从右边的房间爬上楼梯，对洞右边的门使用方才得到的钥匙后进入并向上走。看到岔路口的时候向上，见到叶月（无属性）后发生BOSS战。她的攻击力非常高，而且几乎所有的技能都无法防御，兜后攻击依然是万金油战术。

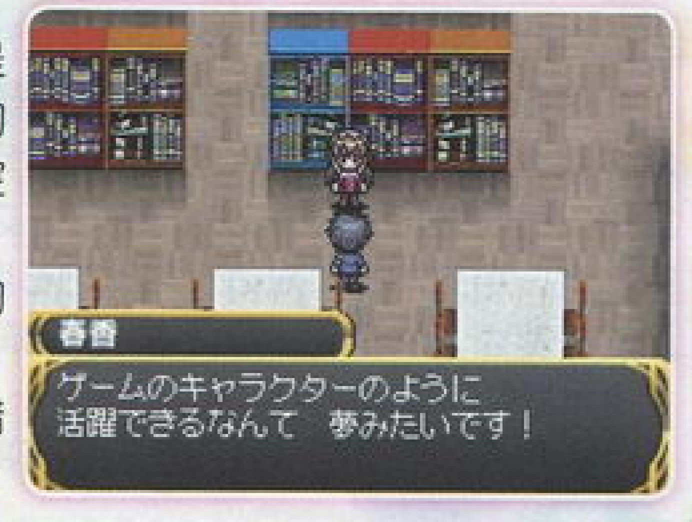
战斗胜利后调查旁边的镜子，沿着一条路走到庭院，从左边开始绕墙走，与ザンス第二次战斗，胜利后获得魂之石盘。前往右上的房间，沿着阶梯向上，往右走与亚美战斗，胜利后依然调查镜子。

从左边进入公寓，沿着阶梯攀登到4楼，到最里面的房间使用火药玉后往下走。这样在右转后就能见到龙儿，获得魂之石盘。

从房间的右边墙壁往缺失地图的右边走，调查镜子，往右落入洞内。然后由原路返回，向上走再次落入洞里。向下与智春对话得到魂之石盘，接着发生强烈地震。回到之前与亚美战斗的镜子房间，经过左边的房间到达下面，在这个房间朝镜子房间走（实际是走不通的），掉进洞里，向右转，再次看到一个洞，进入后往上走，分别与磷子和叶月发生战斗，胜利后调查镜子。

往左走，从最深处的井盖下到下水道，就近的十字路口向下，沿着管道攀上梯子，向上走能见到悠二，与之对话后获得魂之石盘。

从右下方的洞穴掉入，进入左侧回复点旁边的小屋。这以后就是迄今为止最难的BOSS战了，请做好回复工作，并编排好卡组。准备好后往上走，对所有的墓标使用魂之石盘后一直往上，与绝梦（无属性）发生战斗。他除了“ユメヲタツホノオ”以外，所有行动规律都跟主人公一样，虽然不算困难，不过后面是与真·绝梦的二连战，还是要注意节省EP。打败他后真·绝梦（无属性）出现，这个BOSS的体力超高，攻击力也极为强劲，推荐45级以上时再来挑战。绝望の雨无法回避，请准备天使の矢防止异常状态。必杀技“梦の无い世界”可以使用兜后来回避，不过时间点比较难把握。除了上面两招外，其他的普通技和必杀技都能简单的回避，回避掉后立刻施以连击，特别是BOSS的三重葬空隙巨大，是追打的好机会，不要错过。



隐藏BOSS

通关后能存储一个“CLEAR”存档，之后就可以挑战隐藏BOSS了。隐藏BOSS一共有4名，分别是ヘカテー、御坂美琴、一方通行和アレイスター，攻略法如下：

ヘカテー（出现位置：9章的防空壕3F）

说明： 斗属性，攻击力虽然不高，但由于总是飘在空中，我方攻击也很难打到她，她本身的攻击基本没有空隙，作好打长期战的准备。

御坂美琴（出现位置：电击学园图书室）

说明： 要遇到美琴不仅需要通关，还要携带卡片“欠陷电气”。这样在电击学园的屋顶左边与当麻发生对话后再返回图书室便可见到她，打赢后还能使他加入队伍。

美琴的速度非常快，经常会绕到我方背后，攻击附加麻痹属性。在不确定我方攻击能够命中前，不如先等她出招，立刻绕到身后施以追打。不过，她的电击枪和超电磁炮拥有巨大的威力，回避不好的话可能会导致角色即死，千万注意。

一方通行（出现位置：2章的斗技场内）

说明： 斗属性，非常强大的BOSS，只有在美琴加入队伍后才会出现。瞬间移动后的必杀技血液逆流同样有着即死级的威力。玩家可以故意被其飞行道具攻击，以获得无敌时间。至于黑之双翼，我方可以用超电磁炮一类的远距离高伤害必杀技将其打断。当然，在正篇活跃的ダンボールハウス也能派上用场，注意纸盒囚禁的时间，不要因为贪刀而被秒杀。

アレイスター（出现位置：电击学园购买部）

说明： 知属性，打倒一方通行后出现。行动空隙小，并且几乎全程处于无受创硬直状态。攻略方法还是回避掉其攻击，接着用ダンボールハウス囚禁后施以连打。必杀技“科学では说明できないもの”的判定路线尽管很固定，不过很难回避，保险起见起码要让支援角色装备两枚以上的HP回复卡。



全卡片一览

核心卡

名称	属性	入手方法
とある魔术の禁书目录	斗	掉落
断章のグリム	斗	12章终了后购买部
アリソン	斗	4章终了后购买部
いぬかみっ	斗	购买部
キーリ	斗	8章终了后购买部
灼眼のシャナ	斗	8章终了后购买部
新フォーチュン・クエスト	斗	11章终了后购买部
ダブルブリッド	斗	7章终了后购买部
我が家のお稲さま。	斗	9章终了后购买部
9S	斗	10章终了后购买部
私立！三十三间堂学院	恋	7章终了后购买部
とらドラ！	恋	6章终了后购买部
俺の妹がこんなに可爱いわけがない	恋	12章终了后购买部
护くんに女神の祝福を！	恋	购买部
乃木坂春香の秘密	恋	14章终了后购买部
でぃ・えっち・えい	恋	13章终了后购买部
れでぃ×ばと！	恋	9章终了后购买部
扑杀天使ドクロちゃん	恋	5章终了后购买部
住めば都のコスモス庄	恋	购买部
オオカミさんと七人の仲间たち	恋	7章终了后购买部
シーキューブ	知	11章终了后购买部
アスラクライン	知	7章终了后购买部
终わりのクロニクル	知	6章终了后购买部
恶魔のミカタ	知	7章终了后购买部
イリヤの空、ＵＦＯの夏	知	购买部
バッカーノ！	知	10章终了后购买部
嘘つきみーくんと坏れたまーちゃん	知	4章终了后购买部
キノの旅	知	11章终了后购买部
狼と香辛料	知	购买部
しにがみのバラッド。	知	5章终了后购买部
ブギーポップは笑わない	无	通关后在14章公园和编辑部获得

单位卡

名称	属性	入手方法
under	斗	7章杂鱼
イスカリオテ	斗	购买部
樱田家のヒミツ	斗	7章杂鱼
静野さんとこの苍绯	斗	6章杂鱼
ぜふぁがるど	斗	购买部
タザリア王国物语	斗	8章杂鱼
DRAGONBUSTER	斗	4章杂鱼
なつき☆フルスイング！	斗	5章杂鱼
泣空ヒツギの死者苏生学	斗	8章杂鱼
マギ・ストラット・エンゲージ	斗	7章杂鱼
モーフィアスの教室	斗	购买部
アカイロ／ロマンス	斗	8章终了后购买部
ヴぁんぷ！	斗	8章终了后购买部
ウィザーズ・ブレイン	斗	14章杂鱼
ウェスタディアの双星	斗	15章杂鱼
机械仕挂けの龙と伪りの王子	斗	8章终了后购买部
きみと歩くひだまりを	斗	13章杂鱼
吸血鬼のひめごと	斗	13章杂鱼
境界线上のホライゾン	斗	14章杂鱼
银槌のアレキサンドラ	斗	10章杂鱼
シフト	斗	10章杂鱼
世界平和は一家团栾のあとに	斗	11章杂鱼（封绝中的碉子）
空ノ钟の响く惑星で	斗	13章杂鱼
藤堂家はカミガカリ	斗	11章杂鱼
ゆらゆらと摇れる海の彼方	斗	12章杂鱼
轮环の魔导师	斗	13章杂鱼
アガルタ・フィエスタ！	斗	15章终了后购买部
麒麟は一途に恋をする	斗	15章终了后购买部
司书とハサミと短い铅笔	斗	15章终了后购买部
タロットのご主人さま。	斗	15章终了后购买部
DADDYFACE	斗	击破隐藏BOSSヘカテー后获得，购买部也可购买
月と贵方に花束を	斗	15章终了后购买部
天国に泪はいらない	斗	15章终了后购买部
デュアン・サークII	斗	16章杂鱼
めしあのいちにち	斗	15、16章杂鱼
リセット・ワールド	斗	15章终了后购买部
レジンキャストミルク	斗	15章终了后购买部
いつか、こいまち！	恋	购买部
いぬかみっ！EXわん！	恋	5章杂鱼
Kaguya	恋	8章杂鱼
ストップ☆まりかちゃん	恋	6章杂鱼
MAMA	恋	8章杂鱼
みずたまぱにっく。	恋	7章杂鱼
らでぃかるぷりんせす！	恋	购买部
ロミオの灾难	恋	购买部
鸟笼庄の今日も眠たい住人たち	恋	9章杂鱼
银色ふわり	恋	13章、14章杂鱼
さよならピアノソナタ	恋	8章终了后购买部
じーちゃん・ぢぇっと！	恋	12章杂鱼
トラジマ！	恋	8章终了后购买部
ほうかご百物语	恋	8章终了后购买部
仆は彼女の９番目	恋	15章杂鱼
森口织人の阴阳道	恋	16章杂鱼
ゼペットの娘たち	恋	15章终了后购买部
そらいろな	恋	15章终了后购买部
デュラララ！！	恋	15章终了后购买部
はにかみトライアングル	恋	15章终了后购买部
メグとセロン	恋	15章终了后购买部
ラッキーチャンス！	恋	15章终了后购买部
空ろの箱と零のマリア	知	7章、9章杂鱼
カクレヒメ	知	购买部
神样のメモ帐	知	5章杂鱼
君のための物语	知	6章杂鱼
X（クロス）トーク	知	购买部
5656（ゴロゴロ）！	知	购买部
付丧堂骨董店	知	4章杂鱼
骑条エリと绯色の迷宫	知	12章下水道
狮子の玉座＜レギウス＞	知	8章终了后购买部
电波女と青春男	知	8章终了后购买部
ツァラトウストラへの阶段	知	10章杂鱼
七姬物语	知	9章杂鱼
叶樱が来た夏	知	11章杂鱼
ふしあわせなら手をつなごう！	知	12章杂鱼
ラドウィンの冒险	知	8章终了后购买部
シゴフミ	知	击破隐藏BOSSアレイスター后获得，购买部也可购买
旅に出よう、灭びゆく世界の果てまで。	知	15章终了后购买部
茧の少女と街の防人	知	16章杂鱼
ミステリクロノ	知	16章杂鱼
リリアとトレイズ	知	16章杂鱼
リリスにおまかせ！	知	16章杂鱼
烙印の纹章	知	16章杂鱼
学校を出よう！	知	击破隐藏BOSS一方通行后获得，购买部也可购买
ヴァルプルギスの后海	斗	15章的依田公寓屋顶

能力卡

攻击卡			
名称	说明	菜单	消费EP
雪の女王	炎之龙卷攻击敌方单体，残余EP量越高攻击力越大	断章のグリム×斗属性	90
じゃえん	巨大的火柱攻击敌方全体	いぬかみっ！×斗属性 れでぃ×ばと！×斗属性	30
节制	巨大的波浪攻击区域敌人	9S×斗属性	55
冻れる魔女	攻击敌方单体并让其硬直一段时间	护くんに女神の祝福を！×斗属性 アリソン×斗属性	30
マクスウエル	全方位冰枪攻击敌方单体并让其硬直一段时间	灼眼のシャナ×斗属性	50
コウとクー	给予敌方单体冰和雷属性的攻击，低几率麻痹	我が家のお稲荷さま。×斗属性	80
雷华梦想・翔破	雷的结晶攻击敌方，低几率麻痹	ダブルブリッド×斗属性	30
欠陥电气	复数电击攻击敌方全体，低几率麻痹	とある魔术の禁书目录×斗属性	20
かまいたち	风之刃攻击敌方全体	私立！三十三间堂学院×斗属性	45
フォルテッシモ	真空波攻击敌方单体	ブギーポップは笑わない×ヴァルブルギスの后悔以外的单位卡	130
かみつき	吸收敌方HP转换为支援角色EP	狼と香辛料×斗属性 とらドラ！×斗属性 キーリ×斗属性	35
フランク王国の车轮刑	大车轮碾压路线上的敌人	シーキューブ×斗属性	40
カーテンフォール	敌单体即死，有一定几率失败	アスラクライン×斗属性	40
猫子の援护射击	蜂巢攻击敌方单体	キノの旅×斗属性	75
V−Sw	巨大的光刃攻击敌方全体	终わりのクロニクル×斗属性	45
人体穿孔机	地下出现巨大钻头攻击敌方全体	扑杀天使ドクロちゃん×斗属性 悪魔のミカタ×斗属性	25
まーちゃんの包丁	从敌我双方内随机选择一名即死	嘘つきみーくんと坏れたまーちゃん×斗属性	30
漆黑の镰	地面出现镰刀攻击敌方	バッカーノ！×斗属性	70
吸血	召唤蝙蝠攻击敌方单体	住めば都のコスモス庄×斗属性	10
暗语りの笛	以暗之力吹飞敌人，被吹飞的敌人经验值无法获得	新フォーチュン・クエスト×斗属性	50

辅助卡			
名称	说明	菜单	消费EP
ごえんの力	提高我方单体的攻防能力，要消耗EP和5元货币	いぬかみっ！×知属性 アスラクライン×知属性	150
不可视障壁	防御所有攻击	悪魔のミカタ×知属性 俺の妹がこんなに可愛いわけがない×知属性	50
祝福魔术	提高我方单体防御力	アリソン×知属性 シーキューブ×知属性	70
魔灭の声	攻击敌方单体并使其无法使用技能	とある魔术の禁书目录×知属性	35
后白河の威光	让女性敌人混乱	私立！三十三间堂学院×知属性	40
死神の呗	攻击敌方单体并使其麻痹	しにがみのバラッド。×知属性	35
ベアトリーチェの微笑み	提高我方单体攻击力	狼と香辛料×知属性 护くんに女神の祝福を！×知属性	70
雾	让我方一人免于物理攻击	ダブルブリッド×知属性 キノの旅×知属性	100
びんかんソーセージ	大幅提高我方单体攻击力，但受到攻击会陷入麻痹状态	扑杀天使ドクロちゃん×知属性	50
エデンの恍惚	让敌方全体中毒	キーリ×知属性 バッカーノ！×知属性	120
异界へ导く铃	让敌方全体麻痹	终わりのクロニクル×知属性 オオカミさんと七人の仲间たち×知属性	100
ドジっ娘台风	让男性敌人混乱	とらドラ！×知属性 れでぃ×ばと！×知属性	40
ソフィアの腕轮	离开战斗	嘘つきみーくんと坏れたまーちゃん×知属性	30
サキュバス	让敌方全体无法使用技能	でぃ・えっち・えぃ×知属性	120
あしたは昨日	在时间倒数完以前不消耗EP	イリヤの空、UFOの夏×知属性	250

回复卡			
名称	说明	菜单	消费EP
清めの炎	净化异常状态	しにがみのバラッド。×恋属性 とらドラ！×恋属性 灼眼のシャナ×恋属性 れでぃ×ばと！×恋属性	100
不死の酒	徐徐回复我方单体HP	扑杀天使ドクロちゃん×恋属性 バッカーノ！×恋属性	70
麦の恵み	回复我方单体HP	住めば都のコスモス庄×恋属性 狼と香辛料×恋属性 オオカミさんと七人の仲间たち×恋属性	35
黄泉户契	回复我方全体HP	断章のグリム×恋属性 キノの旅×恋属性 でぃ・えっち・えぃ×恋属性	150
月下の莓姬	回复我方单体EP	终わりのクロニクル×恋属性 私立！三十三间堂学院×恋属性	60
白银の微笑み	回复我方全体EP	乃木坂春香の秘密×恋属性	200
超回复	让我放全体从战斗不能状态恢复	キーリ×恋属性 俺の妹がこんなに可愛いわけがない×恋属性	250

召唤卡

名称	说明	菜单	消费EP
ダンスパーティ	给予敌方爆破攻击	恶魔のミカタ×アガルタ・フイエスタ!	220
千变	攻击敌方	ダブルブリッド×月と贵女に花束を	130
トーガ	攻击敌方	断章のグリム×レジンキャストミルク	180
アステル	攻击敌方	灼眼のシャナ×DADDYFACE	250
黑服召唤	攻击敌方	イリヤの空、UFOの夏×リセット・ワールド	90
バギーアタック	攻击敌方	アリソン×メグとセロン	100
容赦ない师匠击ち	机枪扫射	キノの旅×旅に出よう、灭びゆく世界の果てまで。	170
魔女狩りの王	攻击敌方	我が家のお稻荷さま。×天国に泪はいらない	150
唯闪	召唤火织攻击敌方	でぃ・えっち・えぃ タロットの御主人様。	200
アルスニマグナ	让敌方全体的HP削减一半	バッカーノ!×デュラララ!!	150
黑の双翼	攻击敌方	とある魔术の禁书目录×学校を出よう!	300
科学では说明できないもの	召唤天使攻击敌人	しにがみのバラッド。×シゴフミ	400
死角斩り	召唤叶月从背后攻击	乃木坂春香の秘密×そらいろな	170
ダンボールハウス	封住敌方行动并攻击	扑杀天使ドクロちゃん×司书とハサミと短い铅笔	70
实乃梨の审判	召唤实乃梨审判我方，圆圈时我方攻防上升，叉时我方受到伤害并麻痹	とらドラ!×麒麟は一途に恋をする	50
科学の音に冻てつく影	对敌方低温攻击	アスラクライン×ゼペットの娘たち	110
远吠え	以赫萝的叫声攻击对方，低几率即死，附带攻击下降、麻痹效果	狼と香辛料×はにかみトライアングル	130
だいじゃえん	攻击敌方	いぬかみっ!×ラッキーチャンス!	140
不气味な泡	我方濒临全灭时自动出现并攻击所有敌人	ブギーポップは笑わない×ヴァルブルギスの后悔	0
クロスオブヴィーナス	回复我方全体HP和EP，治疗战斗不能和所有异常状态	电击文库图鉴全完成	350

装备卡

名称	说明	入手方法
アリスのクラッキング	公开敌方能力属性	购买部
罪歌	让我方属性由斗变恋	购买部
秘めた想い	让敌方属性由斗变恋	购买部
万象之剑	让敌方属性由恋变知	购买部
鸣神尊	让我方属性由知变斗	购买部
ジャバウォック	让敌方属性由知变斗	购买部
金焰イグニス・アウルム	让我方属性由恋变知	购买部
幸运招来	战斗中待机角色的HP回复量上升	购买部
ロクシェ空军の腕章	战斗中待机角色的EP回复量上升	购买部
鬼斩り	对人类和机械攻击力减弱，对其以外的攻击力增加	购买部
ロッドメイス	对机械攻击力增加	购买部
护法弹头	提升基诺和伊里野攻击力	7章玲士郎掉落
神银钢	提升主人公和夏娜攻击力	8章终了后购买部
梦魔碎き	提升小骷髅和大河攻击力	8章终了后购买部
ドゥリンダルテ	电系攻击力上升	购买部
シドの剑	提升我方攻击力	赌博赢得50枚硬币
サンクレディア・バスタード	提升我方攻击力，但我方在攻击时会消耗EP	15章的依田公寓屋顶
振り子のピアス	让我方攻击力随时变化	15章マリアンヌ掉落
パワードスーツ	提升我方防御力	购买部
月の守り人	提升我方防御力	赌博赢得50枚硬币
龙也のノートパソコン	让我方防御力为0，攻击力提升，不可叠加使用	赌博赢得100枚硬币
龙宫流房术の会得书	提高我方攻防	赌博赢得100枚硬币
テンとトエ	少许提升我方攻防	14章终了后购买部
<<核>>	慢慢回复我方HP并提高攻防	赌博赢得100枚硬币
ピアトリスの本	提升攻击系卡片的效果	赌博赢得100枚硬币
生命の辉石	提升回复系卡片的效果	赌博赢得100枚硬币
サカサエン	提升召唤系卡片的效果	14章终了后购买部
相马广香のお便当	封印无效化	赌博赢得100枚硬币
夜の王	混乱无效化	赌博赢得100枚硬币
冥海のマスク	毒无效化	赌博赢得100枚硬币
美亚の尻尾	麻痹无效化	赌博赢得100枚硬币
天使の矢	净化所有异常	赌博赢得500枚硬币
タイムタイム	让我方队员自动复活一次	9章校舍2楼鬼屋的桶里
零时迷子	战斗终了时我方一名队员HP全恢复	赌博赢得500枚硬币
ゴールデンライトアーム	增加战斗终了时获得的金钱	赌博赢得500枚硬币
真ピンクのジャージ	增加战斗终了时获得的经验值	赌博赢得500枚硬币
黄金铳ブラマダッター	让枪系攻击能贯穿敌方	赌博赢得1000枚硬币

特殊卡

名称	说明	属性	入手方法
电波遮断	将支持一方通行的网络一时中断	无	与一方通行战斗后，在3章与黄泉川对话

玩后感

在玩到本作之前就担心会不会"NETA"剧情太多而导致辨识障碍，现在看来是完全担心对了。游戏的剧情并不出彩，对于没有看过原作的玩家来说非但毫无吸引力，甚至还会一头雾水。战斗系统虽然比较有趣，不过手感稍差，对BOSS战术也相对单调，总之是没有期待中的那么优秀吧。



去黏土世界冒险吧！

嵐を呼ぶ クレヨンしんちゃん ねんどろろ～ん大变身！

推荐度 A

"《蜡笔小新》系列"是掌机上的常客，登陆NDS也已经是第三次了，而每一作也都是精心推出的诚意之作。本作的素质也很高，下面，让我们一起进入小新的黏土世界。

文 马修 美编 澄香

光环视频收录

蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身！

NDS	NBGI	ACT	2009年3月19日	日版
	1～5人	1Gb	5040日元	无对应周边

基本操作

以下是普通形态下的基本操作：

↑	和面前的角色对话
←/→	移动
B	跳跃
A/Y	发射黏土光线，详情后面会介绍
L/R	召唤辅助角色
START	暂停游戏，暂停后的四个选择分别为操作讲解、设定、退出游戏和返回游戏



在剧情画面时，按A可以快进，如果是已经演示过的剧情，还可以按START键直接跳过。而在小关选择界面按L，进入后的界面和游戏中START界面大致相同，但第一项换成了存档。

本作中有8名辅助角色，每个角色都有一个技能，除了老爸、妮妮这样可以支援战斗的外，还有阿呆、小白这种能够提供解谜帮助的等等。这些角色都需要在流程中一一解救出来。

在地图界面按R，还会进入商店，第一项是扭蛋机，可以用游戏中得到的星星来启动，每个扭蛋里都有张图片；第二项便是浏览图片，按L/R是倒退/前进10张，方向键左/右则是倒退/前进1张。第三项是迷你游戏，通过无线下载，小游戏最多可以实现1卡5人联机，但是下载的时间超长……

特殊操作

本作中，小新由于柯兰同学的传授，具有了新的黏土本领，三套本领如下：

1.黏土身躯（ネンドロボディ）

其实就是改变自身形状，想恢复为普通型态只要按下B就可以了。除了下面要说的三种，其实还有种不算特殊形态的形态——从高处落地后会被摔扁，虽然不掉血但走不了动不了，只能连按B键恢复正常形态。



身躯的特殊变形如下：

形态	操作	特点
球型	普通型态时按住下	可以滚进较小的通道，在有箭头指示位置可以加快速度滚过
蛇型	在有特殊指示的细竿下按住上	可以直接爬上杆子的顶端
纸片型	在空中时按下	可以被蒸汽托起，也可以爬进更狭小的通道，而且下落速度慢，飘的距离也比通常跳的距离更远，高空落下时更可以防止被摔扁。

2.黏土光线（ネンドロビーム）

这一套动作主要是围绕黏土块展开，游戏中大多数黏土块需要用黏土光线枪射击普通体型怪物得到。发射黏土光线时可以用方向键的上下来调节光线的发射角度，最大角度为上下90度。小体型敌人会被光线直接打碎，普通体型敌人会被打成黏土，对BOSS则无效。

打下黏土后可以按↑捡起，之后可以根据需要揉捏出三种不同的形状，如果觉得揉的形状不满意，只要在揉捏中停止操作，黏土就会恢复原形。揉捏完毕，按A/Y就可以将黏土块抛出，按B则是放在原地。当黏土块破碎后，原始黏土或可以被打成黏土的怪物会重新出现。由于揉搓时画面是停止的，因此不用担心被偷袭。

此外黏土还有材质之分，有普通材质、冰材质、火材质和金属材质四种，普通材质黏土主要在地面上用作垫脚解谜用，扔三次后会碎掉，扔进在水里会立刻碎掉；冰材质黏土扔在地面上会立刻碎掉，但可以短时间停留在水面上；火材质无论什么形状落地即着火，



一般用于烧树藤或攻击用；金属材质除了有普通材质黏土的作用，还因为重量以及金属本身的材质关系而涉及更多的谜题。

黏土形状	揉捏操作	讲解
方型	反复按↑↓	用于垫脚跳上更高处
条型	反复按←→	用来延长起跳点等
圆型	顺时针↑←↓→	圆形可以滚下坡，投掷的距离和高度也大于其他两种形状。



3.黏土变身（ネンドロンパ）



变身一直是“《蜡笔小新》系列”非常吸引玩家的一大要素，本作的变身需要小新和黏土模型合体来实现。当小新和模型重合时，模型就会闪动，点击小新（模型），就会出现操作提示，按照提示绕着小新划圈就会完成变身，变身过程中停止划圈或点到小新，变身就会终止。变身后的操作也由普通形态改为了触摸操作，连按B键则可以恢复原形。本作中可供合体变身的黏土模型达到20多个，这些变身作用各异，按照其运动方式及操作方式可分为5种：



A.原地

这类变身无法移动和跳跃，变身后就静止在原地。

雪人



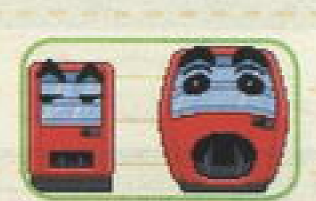
点击雪人，雪人会藏在水桶帽子下进入无敌状态。

垃圾桶



垃圾桶为完全无敌状态，点击垃圾桶几次后会吐出一颗星星。

自动售货机



和垃圾桶一样为无敌状态，连点本体会吐出饮料。

树



从树的下方往上划，树上会抖下很多星星和饮料。

B.前移动

B类变身可以向前方单方向移动，但无法掉头无法后退，点击其本身会进行跳跃（冲浪板除外）。

雪橇



顺着雪橇前方划动，雪橇会向前移动，移动的速度和划的速度成正比。

冲浪板

海面上绕着冲浪板顺时针划圈冲浪板会游泳，游泳的速度和划圈的速度成正比。起浪后进入冲浪状态，点冲浪板的上/下，会控制冲浪板的方位。冲浪状态下如果不点其上下，冲浪板会慢慢落到最低。

电车



电车的移动是自动的。点击电车，电车会鸣笛驱赶沿路的敌人。

C.左右移动

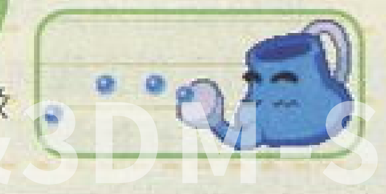
C类变身模型都是地上的，点击其本体外的左右可以使其左右移动。其中坦克、消防车、花、吸尘器、推土机没有跳跃能力；陀螺的跳跃操作为点击陀螺本体；其余形态的跳跃操作都是点击本体以外的上或斜上。

消防车



点击消防车是喷水，点住会连续喷水并且越喷越远，除了有对敌攻击效果，还有令小植物长大以及灭火的作用。

喷壶

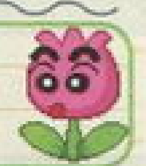


点击喷壶本体为浇水，效果同消防车的水枪。



坦克

点坦克本身会发炮弹，炮弹除了可以打敌人，还可以炸碎一些石头。点住坦克会蓄力，蓄力后炮弹发射得更远。此外，坦克可以无伤通过针刺等特殊地形。

陀螺

变成陀螺后需要先按提示左右快速划动才能启动陀螺，陀螺可以在移动中短时间行进在藤条上。陀螺是C类中惟一的点击本体实现跳跃操作的变身，而且跳起过程中可以攻击敌人。



花

在花的身上左右来回划，花就会左右摇摆晃出花粉。



吸尘器

绕着吸尘器快速划圈可以吸进前方的障碍。吸到东西再点一下吸尘器，就会从后面合成出一坨黏土。吸尘器无法转身。

推土机

绕着推土机划圈，推土机会将障碍物向前推。推土机也无法转身。



帽子

帽子在跳跃中可以左右移动。跳起中点击帽子本体，帽子就会重重压向地面，给敌人造成伤害。



吉他

点击吉他，吉他会向前方弹奏出音符。



锤子

跳跃中的锤子转一圈后，会重重砸向地面。



烟花

点击烟花本体，会向上放出烟火，可以炸掉正上方的一些石头。



鱼竿

鱼竿本体能甩出鱼钩，具有攻击判定。钩住宝箱后绕着鱼竿划圈，可以把宝箱拉到近前。



弹弓

在弹弓上划向某个方向，就会拉出弹丸，松开后会向相反方向打出去。



D.全方向

D类变身包括水中的潜艇、地下的钻车以及空中的火箭、飞碟，移动方式为点本体之外的任何方向，本体就会按照这个方向移动。




火箭

点击火箭，火箭会喷射，在地面上点击就是从地面发射。注意，火箭即使在喷射中也没有任何的攻击力。



钻车

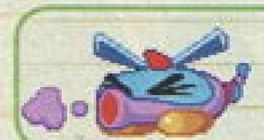
点击钻车，钻地车会向前方进行短距离的冲刺，可以刺掉前方的一些敌人。



飞碟

变成飞碟后就处于飞行状态，点击飞碟。可以吸收大石块、黏土块等多种非背景物体

直升机



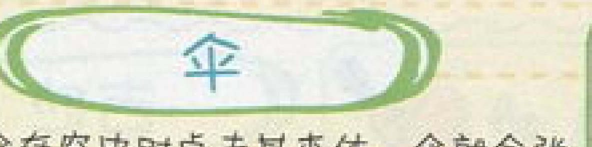

点击直升机会向前方发射具有攻击效果的气团。



潜艇

点击潜艇会发出大范围的超声波，可以驱赶水母等水下敌人。

E.其他型



伞在空中时点击其本体，伞就会张开，减缓下落速度，这时可以点击伞的左/右来调节下落的方向。

气球



点击气球气球就进入充气状态上浮，笔离开触摸屏后气球还会持续一段充气状态，之后泄气缓缓下落。而气球在空中时点气球以外的左右，气球会左右漂。在地面时无法移动。

战斗简介

普通战

游戏里的杂兵有小体型和中体型之分，中体型杂兵被攻击后会变成黏土块，当黏土块上冒出魂魄一样的东西就说明消灭掉它了，同时可以捡起黏土块随便捏。杂兵被消灭时除了魂魄，还有淡蓝色的圆点飞出，靠近就会飞向小新，可以给小新加血。小新自己受伤掉血时也会飞出这些圆点，可以趁圆点没消失前吸收回来以减少损失。

BOSS战

BOSS战中，因为双方共用一个血槽，敌进我退，敌退我进。BOSS战的敌我费血都比较多，找规律小心应对。此外，BOSS战中的杂兵打不出补HP的圆点，而我方被打掉的HP也会直接被BOSS吸收。



开始游戏前有难度选择，ふつう为普通，むずかしい为难，第一次玩建议选普通难度，因为游戏里面能把人卡住的地方不少。

春日部（カスカベ）

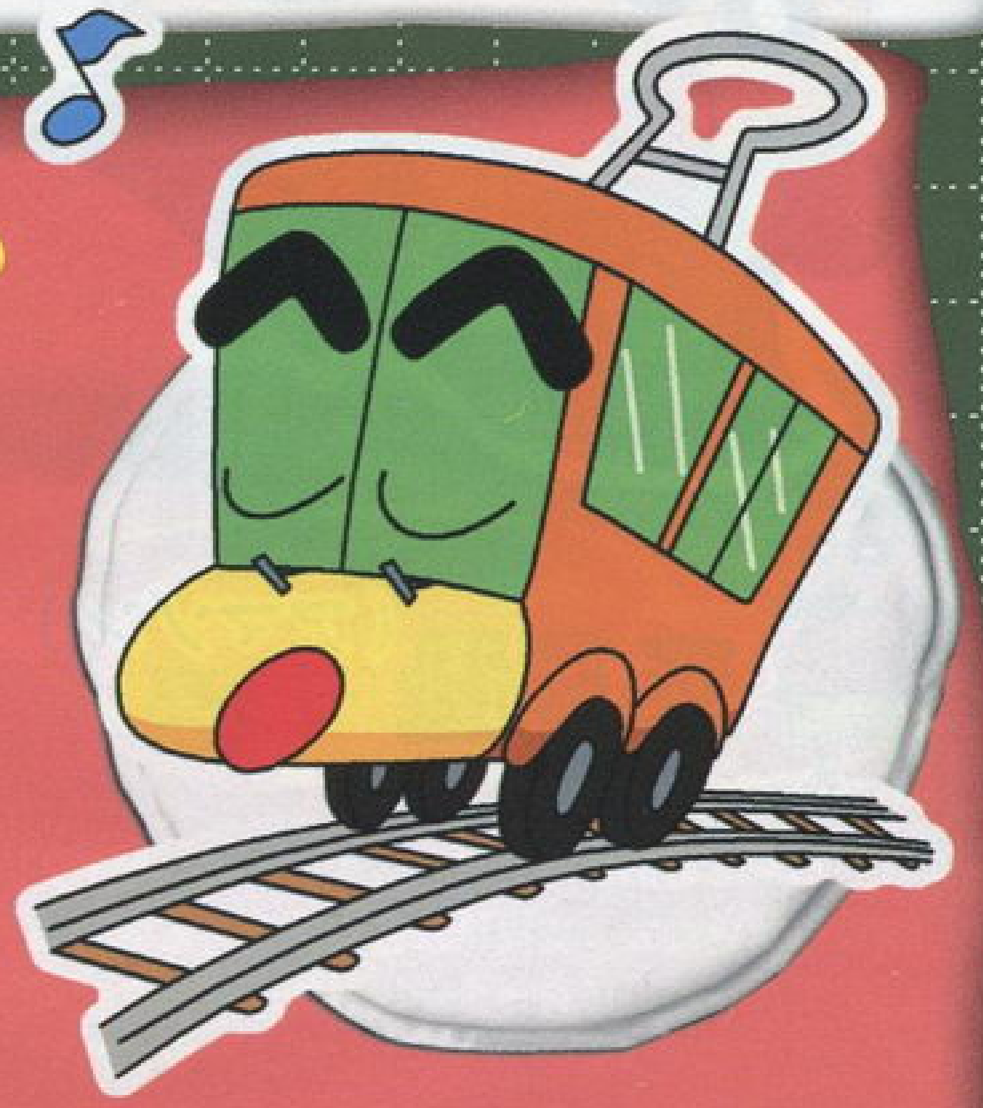
冒险先从幼儿园开始，1小关纯粹是基本操作教学关卡，过关后发生剧情，地下世界展开侵略，小新一家乃至整座城市都遭殃，一筹莫展的小新遇到了萝莉女神柯兰……接下来的2、3小关分别是黏土块和自身变形方面的教学，4小关则有坦克模型供玩家熟悉变身操作。

4小关出现了游戏的第一个BOSS——飞龙，先忍两回合别被火烧了，待出现坦克模型后变成坦克，就蓄力吧，在它露头时轰到它，本轮它就不再进行攻击，相当轻松的一关。



第一关过后，得知世界都被地下军团占领了，于是小新和柯兰为拯救世界结伴出发，飞船上柯兰给小新看一张大美女照片，小新正惊叹时，一个模样奇怪的鸟——汪，加入了小新一行。接下来也可以随便选择地上关卡了，后文将按照地图画面从左到右的顺序依次进行。

阿拉斯加（アラスカ）



接下来的冒险目的地是冰天雪地的阿拉斯加，1小关有用圆形的石头破开冰封的洞口的谜题。中间一处冰壁内有一个喷水壶，变成喷水壶洒水可以令小蘑菇变成足以当弹簧用的大蘑菇，从而得到碎片。接着有海豹傻瓜般地打滑梯玩，最终可以撞碎挡路的冰墙，变成雪人缩在桶里让它们撞去吧。

2小关可以变成雪橇的，因为后面有大雪球追赶，在没完全熟悉雪橇的性能之前会漏了不少好东西，以后记得来拿。保命的话，中途那些需要跳上去的高坡都不错。中途的存档点还有第二个雪橇以及火箭模型。

3小关出现了冰黏土，揉成合适的形状放在水面做垫脚用吧，注意要掌握好扔冰黏土的时机。还有要注意，由飞鸟打成的冰黏土在被揉捏成型前，会直接掉入水里，因此将鸟打成冰黏土让其掉到移动平台上的时机也需要掌握。最后会变成火箭，这一版有两个拼图碎片，仔细找。

BOSS是怨妇般的西科克，一番对话后她变成个巨大的海豹，战斗的关键是掌握好她的攻击节奏，这个家伙会在两边来回跳，因此绝对不能在两边傻站着。在她放出雪人时，可以把雪人打成冰黏土来攻击她。而出现喷壶模型后，就变成水壶往她落下的地方浇水结成冰笋刺她，会对她造成相当高的伤害。有时她会扔出雪人模型——赶快变成雪人，因为接下来路面变得笔直，这胖硕的怨妇会直冲过来，你绝对跳不过去。还有一种冲刺的前兆，便是场地平坦但有两个小坑，早早地躲坑里去缩成球便可以躲过。

夏威夷（ハワイ）



1小关第二版有冲浪板模型，一起冲浪吧！这关景色很美，但实际上杀机四伏，如果撞上敌人和礁石，小新就会被撞回原型，然后掉海里……一番连环受伤后还要从上一个存档点开始——过这关一定要集中注意力。

2小关一开始有消防车，可以浇灭火坑里的火。利用火鸟变成火黏土被摔后着火的特点，可以烧掉一些挡路的树藤。变成钻地车后进入地下，那些包裹岩浆的石头被冲撞后会爆炸，可以炸掉不少岩石，但也会炸伤自己，冲撞后赶快跑。

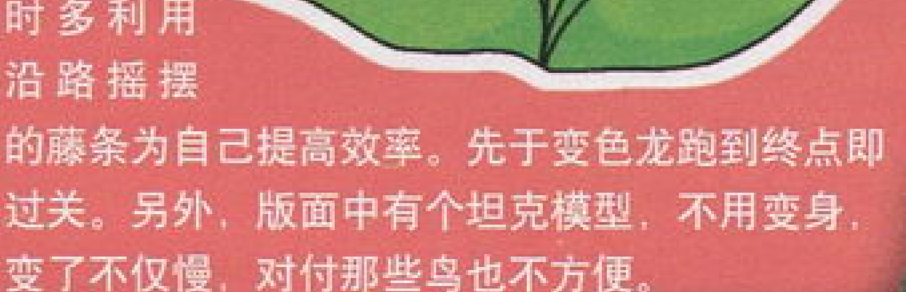
3小关有热气球变身，小心版面里那些火鸟，它们可是很喜欢跟踪纠缠的。

夏威夷的BOSS多顿是一个猩猩外表的壮汉，一番对话后，BOSS竟然真变成个大猩猩。这关小新要不停地往上跳，大猩猩在下边



追。路上有普通鸟和火鸟挡路，主要攻击方式是把普通鸟打成黏土后搓圆，利用坡势让圆型黏土滚下砸他；火鸟则不必理会。大猩猩的攻击方式有两种，一种是扔石头，只要不和他扔的石头站在同一侧就不会被砸到，而且石头滚下时会砸到它自己；另一个是喷鼻息，第一段是向两侧，第二段是向上方正中。这一仗地形复杂，大猩猩又皮糙肉厚，一旦掉下去血会大减，因此这一仗一定要有耐心。另外，跳上上方平台前用枪扫一下，看有没有鸟挡路，免得被撞；由于普通鸟大都集中在右面，因此多数时候就以右侧通行为主吧。

亚马逊（アマゾン）



热带丛林的冒险，没什么太大难度。藤子要变成陀螺跳过去，变成纸片去爬的话，俯冲的飞鸟可不放行哦。还有一个比较高的碎片，在变成雨伞后记得回来拿。3小关在遭遇一群蜜蜂后可以变成花，摇晃出花粉，蜜蜂便不追踪小新了，接着来到地下变身成火车，一路记得常按喇叭驱赶沿路的鸟，不然它们也会把小新撞回原形。

这一关的BOSS是一只变色龙模样的猥琐男，战斗是竞速。变色龙跑得快但耐力不足，跑一跑便躲在场景中休息。往前跑时留意场景中是否有一双贼溜溜的圆眼睛盯着你，发现的话，就近打一只鸟，用黏土来砸他，不给他喘息的机会，同时多利用沿路摇摆的藤条为自己提高效率。先于变色龙跑到终点即过关。另外，版面中有个坦克模型，不用变身，变了不仅慢，对付那些鸟也不方便。

撒哈拉（サハラ）



大沙漠的冒险，1小关的木乃伊打不死，沙坑里的沙虫需要用圆型黏土去砸。旋风来了时，需要到场景里的角落里去躲，太小的则要变成球滚进去甚至变成纸片爬进去。后面变身成铲车及吸尘器后可以轻松不少。

2小关是进入金字塔内，在里面有飞碟模型供变身，注意：里面的大石头吸完扔下会立刻碎掉，因此压机关还是要用黏土。后面有把伞模型，一定要变成伞，不然很多好东西拿不到。

3小关出现了金属敌人，而很多解谜也都围绕着把金属鸟打成的金属黏土有关：如一开始的“死路”，把金属鸟打成黏土后搓成条形扔在正负极之间，就能启动机关，出路出现。接着有个上下移动的磁铁，是把金属黏土揉成方块或长条形让磁铁吸走，即可形成可以站人的平台。

BOSS是黑人女巫露伦，变身成一只乘着魔毯的大昆虫。她有时会往下扔宝箱，里面可能放有锤子、飞碟和火，打开其中一个宝箱另外的会很快消失，发现拿错了尽快去打开下一个。有时露伦会出现三个分身是向小新同学飞吻，吻出的心有跟踪效果，中了她的“爱心弹”不仅会掉血、被打回原形，还会进入行动迟缓、无法变

身、无法攻击以及无法举起黏土的诅咒状态。当她在屏幕中间停留念咒语时，会召唤出地下的手来抓伤小新。推荐打法是变身为锤子后，在其下次经过时用锤子砸柱子，用高速弹起的柱子伤她。时机不大好掌握，多熟悉熟悉。当她飞吻时赶快连按B键恢复原形躲避“心”的追逐。由于和模型重合时不算入模型的存留时间，因此在等待她飞吻时可以和锤子模型站一起让它闪着，等心出现了再去躲心，这样会大大增加过关的效率。



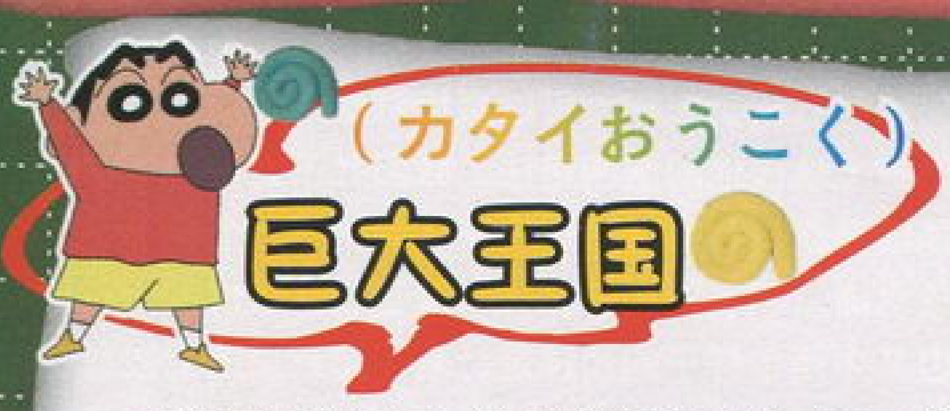


春日部

地面最后一个大关的BOSS打败后，便强制进入了已被地下军团占领的春日部。1小关先把长蘑菇的石头扔到开始的平台上跳上屋顶，变成气球时小心那些飞鸟，后面的高架子上有一个推土机模型，一定要在有模型的平台上变身（前一个平台变身后会掉到最底层），之后用推土机把下面的巨石推到熊猫前就过关了。

第2关出现了侦查型敌人，一旦打他们或被他们发现，就会被群殴。因此慢慢跟着、不要打他，到垃圾桶、自动售货机处变身，当侦查敌人回身路过后，就赶紧变回原形继续前进吧。此外这一关后边的坡路部分因为地形关系，很容易被敌人的泥团打到进入诅咒状态。

本关的BOSS是一个超大的杂兵，它会放出小杂兵，然后跳来跳去——当然是把小杂兵打成石头砸他了。在他跳时，除了可以在他跳到最高时从下面走过去，还可以躲在版边，这可是死角哦。此外他还会扔刺球，把刺球都打碎会出现坦克模型，变成坦克可以用炮弹轰他，但当它开始蹦蹦跳跳时务必变回原形，否则躲不过他的攻击。



巨大王国

打过巨大杂兵后，关卡选择画面按上/下，就可以进入“地下世界”了，先来到“巨大王国”。

1小关有个老虎机，上面的三个图案分别是蘑菇、浆果和花。这些都需要变成飞碟，用飞碟吸到后搬运到老虎机的投物口里，每正确投进一个就会点亮一个相应的图标；扔错了会飞出一大群蝙蝠来突袭。蘑菇在左下，而左下还有一个黄金大便，需要变成纸片进去将黄金大便扔到房间的最左边，然后变成飞碟飞到房间上方去吸取，投进老虎机会中777，可得大量星星。浆果需要在飞碟型态下从左或右，去地面的树上采集，注意，老虎机需要的浆果是螺旋图案的，不要错采成X图案的，刺果更会伤到小新。花在老虎机两边就有，但符合老虎机的图案只有一个，用喷壶浇完再确认搬运吧。三个图案全部点亮后过关。

2小关是找变成杂兵的人质，一共7个，拯救俘虏没什么难度，倒是一些与金属属黏土有关的谜题需要动动脑筋。找到7个俘虏后，通往右方的金色大门可以通过，找齐6个后，第二扇黄金门打开。最后一个人质直接找到。

3小关一开始是扔黏土块来压方形坑里的机关，坑口不大，留意投掷时的站位，该版的中后出现直升飞机模型，飞到上方后，左方有个变成纸片才过得去的窄道，耐心点，尽头有好东西。



黏土城堡（ネンドネシア）

到达地下军团的大本营了，1小关变成潜艇潜下水后，通过刺轮时注意及时调节方向，免得被刺轮刮到。水中有改变刺轮旋转方向的机关，用声波触动后中间的灯会改变颜色，红灯为逆时针，蓝灯为顺时针，这关的关键是通过改变刺轮的转动方向来到达目的地。

出了水面后要用大炮把小新往上轰，大炮的位置用铲车和吸尘器来改变，放好位置站在炮口上按住下让小新变成球形，小新就会被大炮轰出去。而看似死路的房间的右侧隐藏着一个烟花，变成烟花后炸掉上方的石头就可以继续前进了。

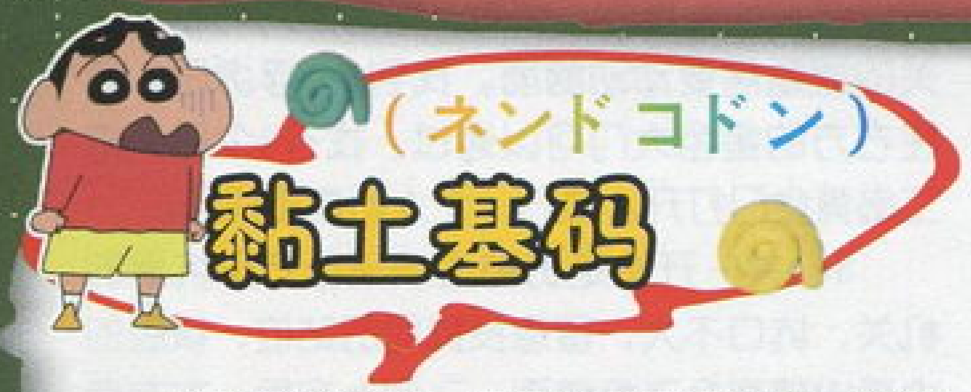
2小关的大门前有两个警报器，爬上柱子一



直往前有坦克模型，变身坦克用炮轰掉两个警报器后，大门开启。第一版主要就是利用坦克的针刺无效特性来通过针刺升降台前进，并通过用炮弹炸掉警报器来解除机关。第二版则是猫在坑里躲避大刺球，最后的小坑需要变成球形才能躲过危险，小坑前面有一条很长的传送带，当刺球滚过后上面的装置就会放出雪人模型，要变成雪人躲在桶里避开最后一个巨大的刺球。接下来就是把打怪物打成的黏土捏成长条形当跳跃用的垫脚台——不要扔得太晚，太晚会被上面掉下的刺球直接砸碎，接着在传送带上继续变雪人躲起来。通过四个雪人的变身躲过刺球的往复攻击后到达本关终点。

3小关的一些比较宽的水域，要把冰材质黏土搓成圆形丢进水里才可跳过。而一个宝箱则需要变身鱼竿时拉过来。此外，有一处看似跳不上去的平台的左下地面有一处闪光，按L召唤出小白，小白就会从地里刨出一根巨大的骨头，踩着骨头就可以跳上平台了。

此战的BOSS战便是迎战大魔头科内尔，科内尔的攻击方式主要有三种，一种是高高跳起后砸下来，落下前有黑影，注意躲，被那种体型的家伙砸到可不好受。一种是落地后发出火球和平台在版里转，对策是举起揉好的黏土块站在平台上，到高处时用黏土块砸他的头，由于有时会撞到他的身体，因此扔黏土和跳下的时机一定要掌握好，否则得不偿失。还有种攻击是从肚皮吐出三个水泡，一会又会把水泡吸回去，如果不幸被水泡裹住吸进它的肚子里可会受伤的，不过这时向他的肚皮扔火黏土可以直接对他造成伤害，如果黏土块被他的泡泡包住，吸回肚子更还会让他加倍受伤。到最后，这个家伙会扔下三个杆子并放水淹，不及时爬杆会被水淹受到连续伤害——但其中两个杆子的顶端是针刺，爬到顶还会被刺下来，稳住自己找到正确的杆子爬上去吧。此外，这一关出来的变身不少，如坦克可以直接炮弹攻击，帽子可以压击，花可以摇出花粉让BOSS打喷嚏打出坦克和帽子的模型，但并不推荐变身，因为变身后动作迟缓不少，而BOSS的攻击威力又大，即使打着了也得不偿失，因此还是推荐用普通型态稳扎稳打。



黏土基码（ネンドコドン）

打败科内尔了，但是战斗还没结束！在地下世界的空地上按下，会出现名为“ネンドコドン”的玩意。

1小关的一个高台要变成纸片从下面钻过去。后面碰到一个冒蒸气的地方，可以变成纸片让自己随蒸汽飘上去，顺路还可以以纸片形态取一个拼图碎片，至于蒸汽旁的碎片，可以将打下旁边的鸟后得到的黏土揉成长条形，延伸起跳点就可以够到另一个碎片了。接下来是连挑昆虫女王和大猩猩，都是老相好了，即使不那么痛快解决掉他们，相信也不会再被虐得太惨。

2小关一开始有攀绳索和变成纸片被蒸汽运



送两种行进方式，前者可以一气拿到三个碎片，后者则比较稳妥。接下来又是“久别重逢”，这次敌人换成了变色龙男，手下败将，胜了他！

3小关出来就有雪橇，用雪橇爽一番吧——如果对雪橇操作不大熟练，也可以以普通型态过去。这关的老相好是海豹怨妇，这次她扔的攻击雪人比较多，雪人出来了就变成的冰块砸她吧，等一旦出现水壶，再用冰笋送她快快上路。

4小关的BOSS战分中BOSS和最终BOSS，中BOSS是装了小新一家的黏土袋，而战斗就是在坦克、弹弓和烟花三个变身中找到合适的来打袋子上的鬼脸，打到自家人和被鬼脸打到会扣己方HP。坦克因为行动迟缓，除非地面有火焰，否则不推荐用坦克；新的变身弹弓的打击角度很准，推荐使用；至于烟花，等鬼脸出现在正上方时再用吧。

最后科内尔祭出了了他的最终兵器——一只黏土大虫子？用黏土砸它的头他就会减HP。这个家伙的攻击方式之一是吐出三块黏土，其中有两块会复活成杂兵并快速滚动，捡黏土之前最好去版边用枪扫一遍（打到其中一个后略停顿一下，就可以打到第二个），尽量将两个杂兵都打成黏土，之后在它再次伸出脸来找打时就用黏土块伺候吧！还有种攻击方式是用尾巴将自己立起来前行，应对方法是直接跑到版边，因为它自己很快就会塌掉。还有种攻击方式是其身体的每节都分开跳过来，建议先将搓好的黏土放在地上，躲过几节身体、待其头部出现后立刻捡起黏土去砸。另外，每次它完整地经过时，尾部会有一个变身的模型，由于BOSS的攻击力很高，因此，这一战仍推荐在普通型态下稳扎稳打。

终于，战斗结束了，通关了，洗手间里一阵水响之后，刚如厕完的BOSS从里面出来竟然变成了帅哥。而克兰和汪也变成了照片上当初克兰给小新看的照片上的美女“汪=克兰”，正当小新们惊奇时，“汪=克兰”二次变身，变成了老太婆，这……这也太快了吧。不管怎么说，和平来临了，小新的家人和朋友们也和那群来自地下世界的“相好的”们真的和睦相处了。



玩后感

“《蜡笔小新》系列”的素质一直都很高，本作也不例外。从黏土风格的背景到细致的动作再到全程的语音，厂商的认真和诚意随时可以在游戏中感觉到。20多个变身给人带来的震撼确实不小，游戏的难度相对从前作品而言有了一定的提升。普通关卡中也不乏精彩的解谜，BOSS战给人的感觉更是激烈，让玩家真真实实地感受到了在顽强的抵抗中找到强大BOSS的破绽的成就感。如果说缺点，那就是辅助角色的存在感实在是太薄弱了。不管怎么说，喜欢《蜡笔小新》动画也好，喜欢2D ACT也罢，这款作品绝对不会让大家失望。


文 阳光学员 LINSIYUAN
编 伊娃 美编 咕噜

研究中心 CENTER RESEARCH

Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

想必各位玩家在游戏发售后的这段日子里，已经将游戏主线剧情都打穿了吧？但完成主线后仅得45%的完成度证明了游戏中还存在着大量的隐藏要素等待着玩家去发掘和挑战，以下就是本作的全部隐藏要素，您还有什么没拿到呢？那就跟笔者一起来看看吧。

横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

NDS	Rockstar Games	ACT	2009年3月17日	美版
	1～4人	1Gb	34.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

奖杯收集

当玩家在游戏中达成某些特定的条件后，就可以获得相应的奖杯，奖杯虽然没有实际的用途，但却是达成游戏100%完成度的必须要素，玩家收集到奖杯后，就可以在自己的Safehouse的中找到它们，下面为大家列出所有奖杯的获得方法。

Diamond Pillbox	成功卖出30份Downers后获得。
Jeweled Bong	卖出30份Weed后获得。
Gold Binoculars	找到40个毒品贩子后获得。
Titanium Briefcase	找到全部80个毒品贩子后获得。
Wooden Spoon	交易毒品损失$500后获得。
Silver Safe	交易毒品赚得$2000后获得。
Platinum Syringe	购买5份Heroin后获得。
Jeweled Key to the City	拥有全部21所安全屋后获得。

特殊任务奖励

游戏中完成某些特殊任务后，可以获得一定的奖励，以下为特殊任务奖励获得方法。

Discount on the Ammunation Store（在网上武器店买武器打折扣）：在枪械俱乐部中所有武器都获得金牌后获得。

Infinite Sprint（无限奔跑耐力）：完成5回合救护车的任务后获得。

Immunity to Fire（火焰免疫能力）：完成5回合消防车救火任务后获得。

Increased Body Armor（增强防弹衣）：以100%杀戮率完成5回合警车任务后获得。

Bullet Proof Taxis（防弹出租车）：用同一辆出租车连续完成15次运送顾客的任务后获得。

Regenerating health（生命回复）：以金牌完成两个Noodle Run的任务后获得。

Upgraded delivery bag(获得两倍毒品携带量)：以金牌完成两个Excess Delivery的任务后获得。

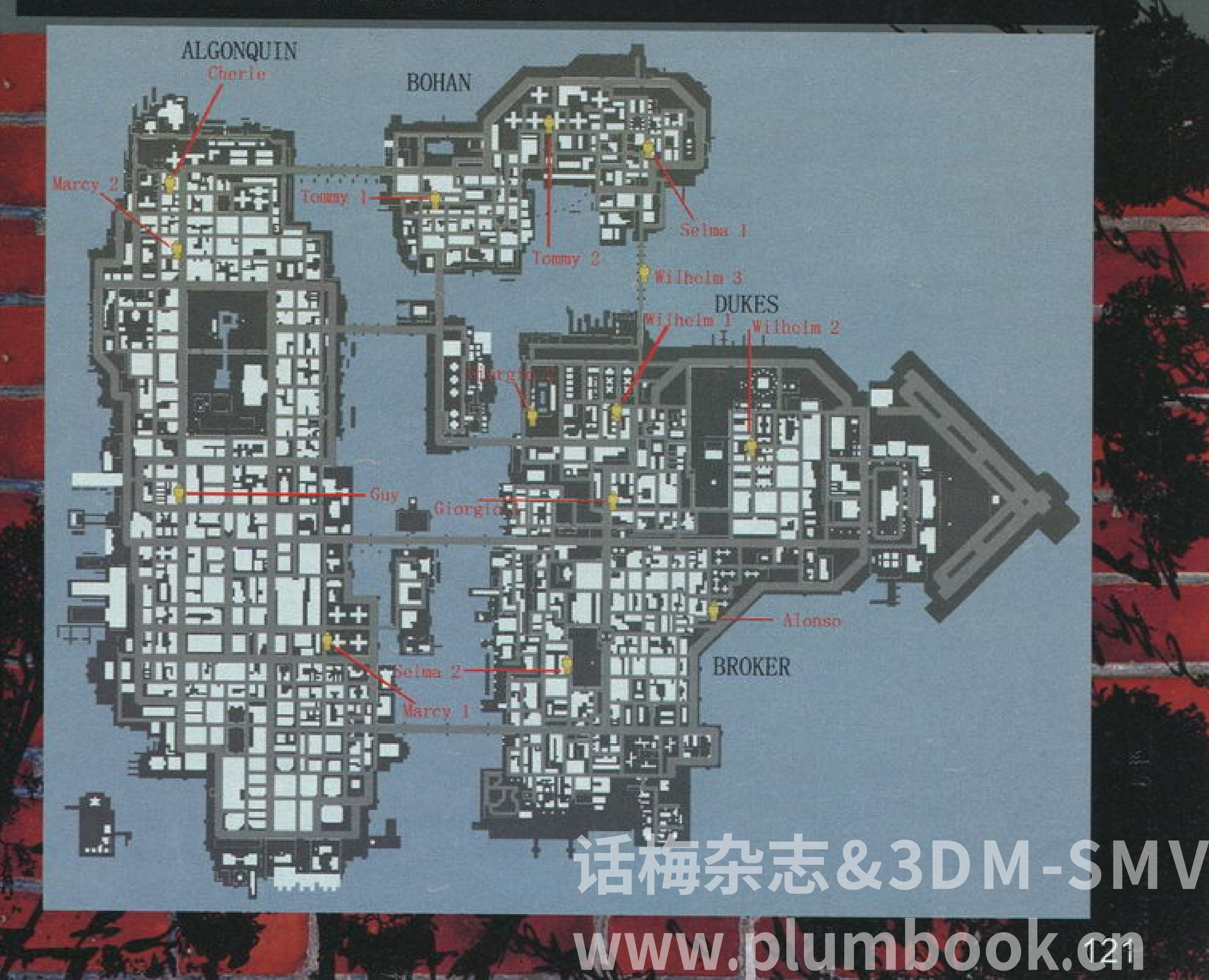
车辆解锁

游戏中完成特定的任务后，即可解锁一些特殊车辆，这些任务主要是赛车任务和主线任务，车辆解锁后玩家即可去汽车商店购买。

车型	解锁方法	价格
Banshee	完成任务“Weapons of Mass Destruction”后解锁	$800
Bulldozer	完成任务“Counterfeit Gangster”后解锁	$500
Cognoscenti	完成任务“Grave Situation”后解锁	$600
Comet	完成任务“Jackin' Chan”后解锁	$900
Turismo	完成任务“Beat "Raw Deal"后解锁	$700
Hearse	完成任务“Wheelman”后解锁	$300
Patriot	完成任务“Wheelman”后解锁	$500
NRG 900	完成任务“Wheelman”后解锁	$600
Hellenbach	完成任务“Bomb Disposal”后解锁	$800
Infernus	完成任务“Cash & Burn”后解锁	$1000
Resolution X	完成任务“Pimp His Ride”后解锁	$1000
Sabre GT	完成任务“Operation Northwood”后解锁	$700
500 XLR8	在“Algonquin”地区中的所有赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	$1200
Cityscape	在所有Time trials类赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	$1400
Formula R	在所有街道赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	$5000
Go-Kart	在“Go-Kart time trials”获得一枚铜牌后解锁	$1000
MK GT9	在“Broker”和“Dukes”两个地区的所有赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	$1100
Style SR	在“Bohan”地区的所有赛车比赛中均获得一枚铜牌后解锁	$1300
Limo	完成随机人物“Guy”的任务后解锁	$500
Rhino	完成全部主线任务后解锁	$10000
Bulletproof Patriot	在美国的GameStop游戏连锁店预定游戏解锁（官方活动）	–

随机任务

游戏中在某些特定的时间，玩家可以完成一些随机任务，在大地图中找到特定角色并对话后即可开始任务，注意部分角色出现有时间段的限制。另外当玩家被通缉的时候他们是不会出现的，详细的角色出现位置可以参考下图，同一个角色有多个任务的话必须按照顺序完成。



角色名称	任务地点	出现时段	完成方法
Giorgio1	Dukes 地区的街道里	白天	对话后去 Broker 地区的 Hove Beach 给他妻子的汽车安装跟踪装置即可完成任务
Giorgio2	Dukes 地区的 Steinway 靠近海边的热狗摊上	白天	对话后驱车带他来到Broker地区的South Slopes即可完成任务
Selma1	Bohan 地区靠东边的一处有铁网空地的街道附近	夜晚	对话后将其送回位于 Broker 地区 DwonTown 的家里即可完成任务
Selma2	Broker 地区的 Outlook Park	无限制	对话后她会紧追玩家不放，迅速抢辆车逃之夭夭即可完成任务
Tommy1	Bohan 地区西部一处街道	无限制	对话后去地图标注的红色地点抢一辆卡车给他，注意这两辆卡车是无法直接抢下来的，必须先开车将其逼入角落，然后用枪对准驾驶室狂轰，等待驾驶员下车后即可抢劫，之后开回去还给 Tommy 即可完成任务
Tommy2	Bohan 地区的 Northern Gardens 的附近	无限制	对话后 Tommy 开始扫射周围的人群，顿时通缉星数变为两星，玩家只要成功逃离警察追捕即可完成任务
Guy	Algonquin 地区的 Star Junction 的人行道上	无限制	与其对话后迅速去旁边的蓝点驾驶加长轿车，在限定时间内送他到达位于 Broker 的 Hove Beach 的指定地点即可完成任务
Marcy1	Algonquin 地区的 Presidents City 的人行道上	无限制	与她对话后，跟她一起坐上旁边的跑车，此时玩家需要做的就是开车狂奔，让画面左上方Marcy的兴奋槽涨满即可，之后沿着 GPS 导航送她到达医院即可完成任务
Marcy2	上一任务目的地	无限制	完成Marcy1后再随便转一圈并回到医院附近就可以再次见到Marcy，对话后驱车送她来到Algonquin地区的The Exchange即可完成任务
Cherie	Algonquin 地区域北部 Northwood 的小巷道中	夜晚	与她对话后玩家会被她的人团团包围，边打边躲杀掉所有敌人即可完成任务
Alonso	Broker 东部沿海的路边	白天	与其对话后驱车送他前往 Schottler 的指定地点即可
Wilhelm1	Dukes 地区西部的 Steinway 地区	白天	与他对话后，迅速去抢车，在限定时间内开车送他到达位于 Algonquin 地区南部的 City Hall 指定地点即可完成任务，该任务时间很紧。（注意此人的随机任务必须在完成 Kenny 的主线任务 Carpe “Dime” 后才可触发）
Wilhelm2	Dukes 地区的 Meadow Hills 地区	白天	对话后在限定时间内驾车前往指定地点即可完成任务
Wilhelm3	Dukes 地区北部与 Bohan 连接的大桥上	无限制	与其对话即可完成任务，完成后获得Wilhelm的一把钥匙，可以解开 Dukes 地区位于 Meadow Hills 的新安全屋

全飞车特技任务要点一览

游戏中存在 30 个飞车地点，当玩家成功飞越后，飞车地点就会在玩家 GPS 的 Unique Stunt Jumps 选项中显示出来。飞车成功的方法是飞越后穿破黄色广告牌。

1. 此处飞车的难点是，斜坡前边有一根柱状物会阻挡玩家直线加速时的路线，需要小心地绕过柱子或者从靠近旁边一点的地方走斜线加速路线即可。

2. 此处的直线加速路线在建筑物旁边的小道里，加速距离会不够长，建议从旁边的街道开始加速，然后切入直线加速路线，就可以有足够的速度突破广告牌。

3. 此处直线加速即可，注意线路在建筑物群中，比较狭窄。

4. 此处的飞车斜坡是在建筑物顶上，所以玩家无法用汽车去撞，建筑物旁边有摩托，将摩托小心开上房顶后，加速即可。

5. 此处直线加速，小心路线上的树木即可。

6. 此处的加速路线要穿过一条街道，所以需要躲避街道驶过的车辆，多试几次就能顺利完成。

7. 此处直线加速即可，无难度。

8. 弯道稍微多点的赛道，冲刺的时候不要冲得太猛，以免浪费时间。

9. 此处直线加速的最后位于集装箱夹缝中，小心别碰到集装箱上。

10. 此处加速时小心路上的车辆即可。

11. 此处直线距离可能会不够，建议走弧形加速，因为没有东西干扰，所以还是比较容易的。

12. 此处同样走一个弧线加速即可。

13. 直线加速即可，无难度。

14. 此处的斜坡是一辆装满了泥土的卡车，加速路线建议从院子后边的人行道开始，掌握好方向即可。

15. 直线加速，无难度。

16. 此处需要玩家在加速路线上撞破一根横杆并且穿过一条街道，建议找一辆速度比较快的车，推荐 SABRE GT。

17. 此处的难度不在于加速，而是在于如何将车开到建筑物顶上，飞车建筑旁边的另一栋楼房有铁楼梯，开车瞄准后加速，即可飞越到

目标建筑物上，然后再加速撞破广告牌即可。

18.此处难度也很大，斜坡在房顶上，玩家想到达斜坡必须从一连串的建筑物末尾的斜坡开始，飞上第一个建筑后继续加速飞到第二个上，若干次后即可到达最后的斜坡，撞破广告牌后即可，注意此处一定要找速度快的车，否则飞上第一个建筑很难。

19.此处玩家飞车的斜坡被围墙围住，玩家需要到达19的“第一处起跳点（红点）”飞越到绿色物体上，然后从“第二处起跳点（蓝点）”飞过街道，就能来到最后的斜坡。

20.直线加速即可，无难度。

21.直线加速，毫无难度。

22.直线加速即可，注意最后的路线比较狭窄，小心撞墙。

23.此处同样只需直线加速。

24.加速路线上有不少木栅栏会阻挡，虽然可以撞破，但是会降低车的速度，建议小心回避掉比较好。

25.直线加速即可，但是因为广告牌后边是海，所以注意撞后车子必定掉入海中。

26.此处的广告牌位置比较高，建议使用速度较快的车撞，线路为直线，小心马路上的车辆即可。

27.此处广告牌位于建筑物顶上，建筑物周围有楼梯，开车上去即可，难度不高。

28.直线加速路线不够长，需要从旁边街道加速然后切入直线路线。

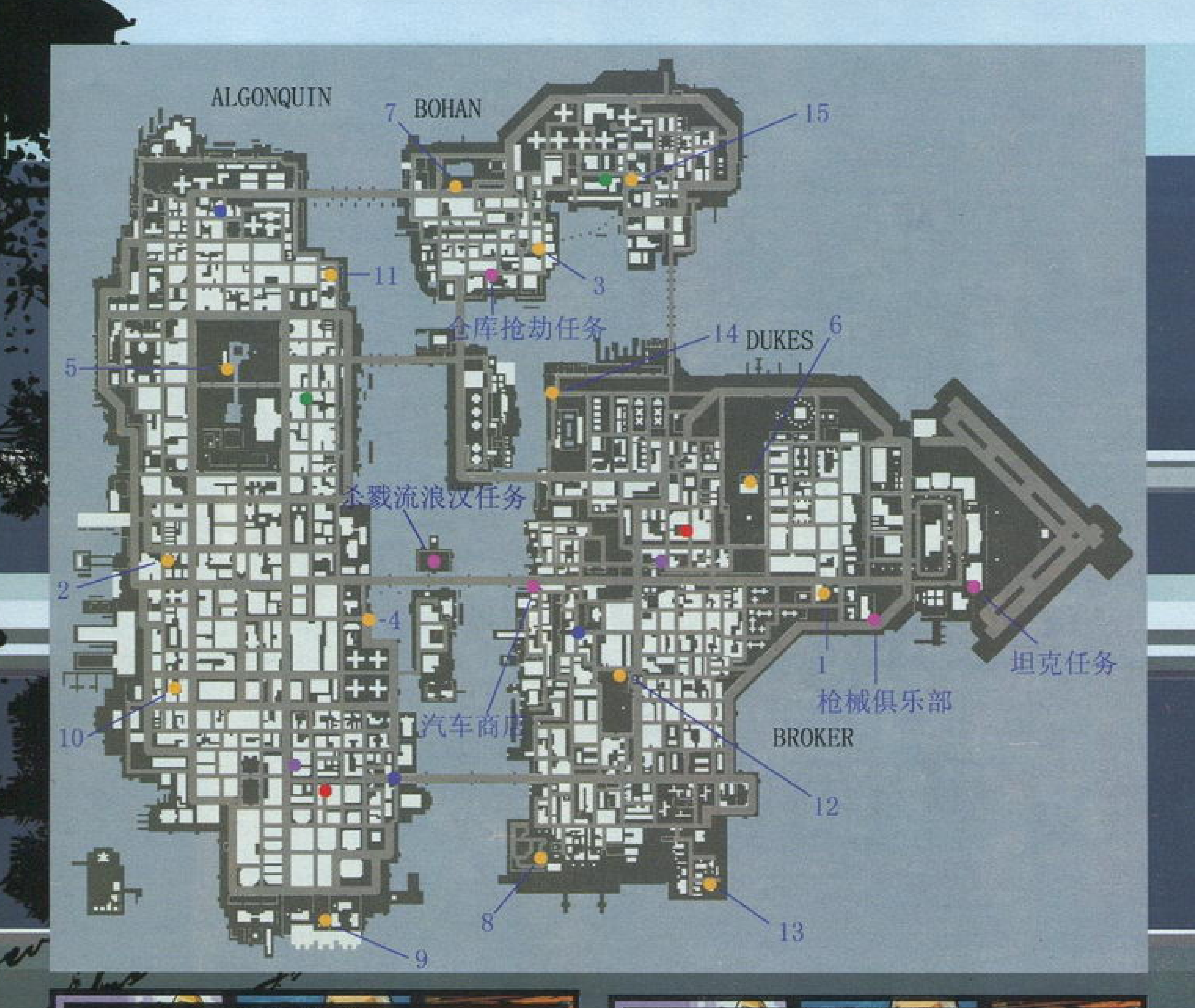
29.该任务的难度非常高，需要飞越的跨度非常大，而这里的加速路线中又存在很多的车辆阻挡，所以想要容易地加速冲上斜坡，则建议使用摩托车。

30.直线加速线路不够长，需要从旁边的街道加速切入直线线路。

Odd Jobs



游戏中打开GPS后进入Odd Jobs的选项，就可以在地图上看到已经触发过的Odd Jobs，这些任务种类繁多，包括赛车任务、纹身店、快餐车任务等，完成这些任务不仅会给玩家带来一定的金钱收入，还会增加游戏的完成度。以下是全部的Odd Jobs一览。



出租车任务

不会显示在Odd Jobs地图上。出租车任务即Taxi Driver任务，玩家在游戏中可以随处见到出租车，抢下出租车后，按Select键即可进入出租车任务。任务最基本的要求是等待头顶有蓝色图标的顾客进入车内，然后会开始倒计时，玩家只要在倒计时结束前将顾客送到指定地点即可。需要注意的地方是，玩家只有连续将5名顾客送到指定地点后才能获得铜牌，在连续送客的过程中，如果没能在倒计时结束前将某个客人送到指定地点，则连续数会中断。送客过程中，如果自己的出租车损坏并开始冒烟，系统就会要求玩家先去指定地点修理出租车，之后才能继续送客，修理车子对连续数是没有影响的。顾客上车后会给玩家一个暗示，如果玩家能按照暗示的方法将其送到指定地点，就可以获得一定的小费加成，加成数在屏幕左上角显示。出租车任务中显示的路线仅仅是系统的最短路线，而并非实际最短路线，建筑物之间的空隙是可以用来缩短路线的，这点玩家可以加以利用。

救护车任务

不会显示在Odd Jobs地图上。救护车任务即Paramedic任务，玩家在进入救护车后，按Select键即可开始任务，首先需要做的是开车去地图上的蓝色地点接起病人，然后将病人送往医院，在运送过程中，会显示病人的心跳程度，一旦病人的心跳为零，则需要玩家点击下屏的病人心脏做电击，这样就可以使病人恢复心跳，继续任务。

警车任务

不会显示在Odd Jobs地图上。警车任务即Vigilante任务，玩家在游戏中进入警车后，按Select键即可打开警车内电脑的通缉犯名单，电脑屏幕会给出罪犯的类型、位置、人数、武器装备程度等信息，玩家选择好罪犯后点击Respond即可开始任务，一般的罪犯分为步行和乘车两种，对于步行的罪犯，开车过去撞死即可，而对于有车辆的罪犯，玩家需要对其车辆进行追逐和碰撞，直到罪犯下车为止，然后再将其消灭即可。

消防车任务

消防车任务即Firefighting任务，玩家来到消防站后，进入消防车即可开始任务，在倒计时结束前到达指定地点扑灭大火即可，灭火时玩家需要使用触控笔来点击下屏幕的图标操作喷水枪的方向。注意，消防车的速度较慢，转弯弧度较大，所以操控上需要一定的技巧。

坦克任务

坦克任务即Fast Tracks任务，地点在Dukes的Francis Intl Airport，来到指定地点进入坦克即可触发任务，此任务有趣且简单，玩家只要操控坦克沿着黄色箭头前进并且击毁沿路的车辆即可，开炮的方法类似于消防车的喷水枪使用方法，只要用触控笔点击下屏即可。注意击毁红色车辆会增加倒计时时间，而击毁蓝色车辆会扣除时间，所以要尽量避免击毁蓝色车。

杀戮流浪汉任务

杀戮流浪汉任务即Hobo Tron任务，地点在Algonquin的Colony Island，触发任务的方法是站在任务地点蓝色的光圈上，任务内容非常简单，就是不停地对围攻自己的敌人进行攻击，杀死的敌人会留下金钱，玩家只要收集金钱即可。随着收集金钱的增加，敌人等级也会得到提升，甚至会携带武器对玩家进攻，所以需要小心应付。地图上出现的绿色点是武器或者防弹衣，玩家看到后一定要迅速捡起。任务中玩家有3个定时炸弹，放置后可以对敌人造成大范围的伤害，所以如果玩家武器弹药枯竭，可以在吸引大片敌人后用炸弹解决。

枪械俱乐部

枪械俱乐部即Liberty City Gun Club，地点在Broker的Francis Intl Airport，枪械俱乐部中玩家要选择五种武器中的一种来开始任务。任务中以破坏红色目标为准，蓝色目标被破坏会被扣分，而黄色目标被破坏则可以加分，但是如果玩家破坏速度过慢，黄色目标会消失。在玩家击破所有红色目标后，如果倒计时时间还有剩余，会给予玩家额外的加分。

纹身店任务

纹身店任务即为Tattoo任务，游戏中一共有两个纹身店，分别位于Dukes的Cerveza Heights和Algonquin的Chinatown。纹身的时候，建议将NDS放到桌子上，这样玩家的手会比较稳，在用触控笔滑动的时候，系统会在一定程度上对玩家划过的痕迹进行修正，所以稳定是最关键的。如果玩家纹身的效果太差，就会被直接踢出纹身店，任务宣告失败。在左边的时间条减为零之前，顺利完成10个纹身，即完成任务并得到铜牌。

仓库抢劫任务

仓库抢劫任务即Warehouse Raid任务，地点在Bohan区的Chase Point，玩家首先通过迷你游戏打开任务开始地点的大门，然后来到目标卡车，通过迷你游戏启动卡车后，再去指定地点即可，注意玩家在途中会遭到敌人车辆的袭击，所以要注意躲避，一旦卡车被打爆，任务就会宣告失败。

快餐车任务

见地图紫色点。快餐车任务即Noodle Run 任务，地点一共有两处，分别位于Algonquin的Chinatown和Dukes的Cerveza Heights。玩家来到任务地点后乘上有龙状物的卡车即可，此任务按轮计算，每轮会有倒计时，玩家必须在倒计时结束前将快餐送到指定的地点，并且下车按门铃，等待蓝色标记的顾客出现后，接触一下即可。之后上车送往下一个目标，完成本轮后，下轮的时间会增多，同时送货地点也会增多，5轮后任务即可完成。需要注意的是第一轮过后，就会有对手前来攻击玩家，最麻烦的是在按了门铃后，等待顾客的时候会被直接攻击到身体，这里建议玩家装备上武器，直接将敌人清理掉比较好。

紧急投递任务

见地图绿色点。紧急投递任务即Excess Delivery任务，地点一共有两处，分为位于Algonquin的Middle Park East以及Bohan的Industrial。玩家来到任务地点后上蓝色的货车即可，此任务需要玩家首先开车到指定的地点，然后下车去捡手提箱，再上车送往指定的地点，一共需要送5次才算完成。需要注

意的是，当任务开始后，玩家会遭到敌人货车的攻击，尽管玩家自己的货车也有同伴进行反击，但是还是应该以躲避敌方货车为主，因为如果玩家的货车炸毁，则任务宣告失败。此外还需要注意的是，敌方也会去抢手提箱，如果手提箱被敌人抢走，玩家就需要在敌人将手提箱送到目的地之前抢回手提箱才可以继续任务，完成任务后会增加毒品交易的携带量。



汽车商店

见地图标注。汽车商店即为Auto Merchant，位于Dukes的BOABO，玩家可以在这里购买已经解锁的车辆。

赛车任务

对应地图中1到15的橙色点，游戏中一共有15个Odd Jobs的点为赛车任务，共34条赛道，赛车任务分为3种：街道赛、时间赛和光标收集赛，下面为大家分别介绍。

①街道赛： 街道赛在游戏中一共有3处，每处包含若干条赛道，街道赛在触发任务后，玩家需先开车去指定点，然后才能进行比赛，比赛的车辆类型由玩家自己选择，所以找一辆性能优异的赛车是取胜的关键，比赛时玩家只要在到达终点前成功超越所有敌人赛车即可。

全街道赛一览

序号	名称	地点	赛道数量
1	Hi-Way Tire Tourney	Broker 的 Beechwood City	3
2	Transfender Invitational	Algonquin 的 Westminster	3
3	S&M Grand Slam	Bohan 的 Chase Point	2

②时间赛： 时间赛在游戏中一共有5处，每处包含若干条赛道，时间赛的触发方式是来到触发地点上车即可，时间赛不同于街道赛，是没有对手的，玩家需要做的就是在限定的时间内完成赛道，赛道上会有黄色箭头标出前行方向，玩家跟随箭头前进即可。时间赛所用的赛车是固定的，除了玩家们熟悉的跑车类外，还包括快艇，卡丁车，摩托车，等特殊车辆，所以比起街道赛来说要难一些，玩家要对每种比赛车辆的操控方法非常熟悉才可以顺利取得比赛的胜利。

序号	名称	地点	比赛车型	赛道数
4	Wetscapade TT	Algonquin 的 Colony Island	Wet SKI（快艇）	4
5	Patriot Park TT	Algonquin 的 Middle Park	PATRIOT	4
6	Dukes Dust Up TT	Dukes 的 Meadow Hills	SULTAN	3
7	Boulevard Boggie TT	Bohan 的 Boulevard	SANCHEZ（摩托车	4
8	Go-Kar-TT	Broker 的 Firefly Island	Go KART（卡丁车）	4

③光标收集赛： 光标收集赛在游戏中一共有7处，每处只包含一条赛道，触发方式是来到出发点上车，光标收集赛也会计算时间，但是不会给出明确的黄色箭头指示前行路线，所以建议玩家在开始比赛后迅速暂停游戏并且打开GPS，来确认收集光标的路线，然后再进行比赛。光标收集赛的车型也是固定的，所以对于玩家来说，除了需要掌握车辆的性能以外，还要熟悉前行线路，多多尝试就能获得比赛的胜利。

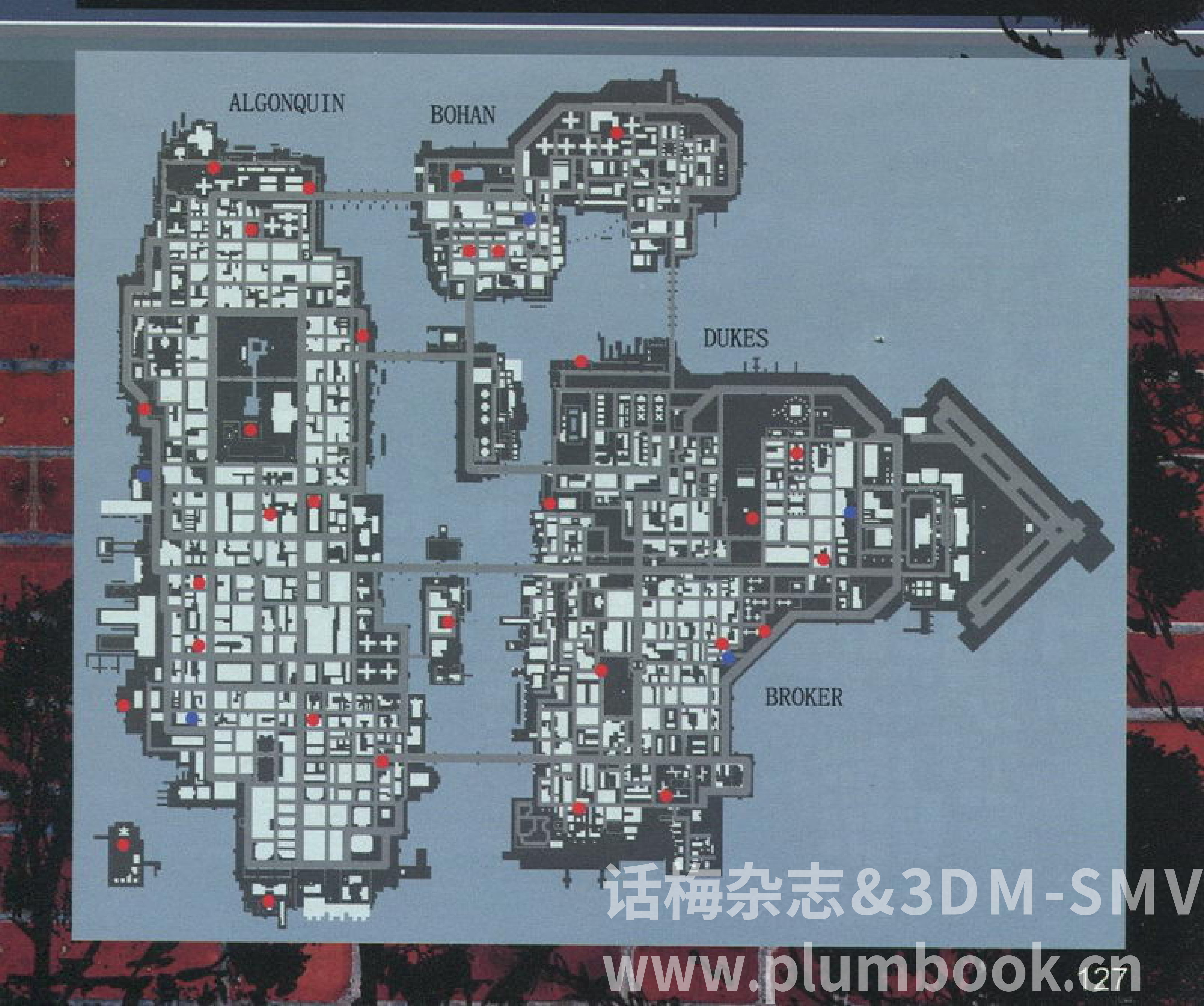
全光标收集赛一览

序号	名称	地点	比赛车型
9	Loose Exchange	Algonquin 的 Castle Gardens	CAVALCADE FXI
10	Midtown Mayhem	Algonquin 的 The Meat Quarter	SULTAN
11	East Side Escapade	Algonquin 的 East Holland	BANSHEE
12	Monument Mania	Broker 的 South Slopes	ANGEL（摩托车）
13	Beach Blitz	Broker 的 Beach Gate	SABRE GT
14	Graveyard	Dukes 的 Steinway	HEARSE
15	Bohan Snake	Bohan 的 Industrial	HELLENBACH

杀戮游戏与开车射击任务

杀戮游戏与开车射击任务在游戏中分别叫做 Rampage 和 Riding Shougun，这两种类型的任务均在游戏中 GPS 的 Rampage 选项中，游戏中一共有 30 个杀戮游戏地点以及 5 个开车射击地点。在杀戮游戏中，玩家只要使用任务提供给玩家的武器不停地杀人即可，分数决定了玩家是否能拿到奖牌，在杀戮游戏中存在连击数的设定，连击是玩家取得高分的主要方法；而在开车射击的任务中玩家则要先来到任务地点，上卡车即可开始任务，此任务类似于杀戮游戏，只是变为了车辆追逐战，玩家只需要操控汽车即可，射击方面则由电脑来完成。任务中主要的攻击对象是地图标记的红色敌人，击破后会得到 100 分，而击破普通的敌人只有 25 分，所以玩家想在此任务中获得高分就必须集中攻击红色标记的敌人。全游戏的具体地点玩家可以参考下图，注意红色的点为杀戮游戏（Rampage），蓝色的点则是 5 个开枪射击地点（Riding Shougun）。

下面列出 30 个杀戮游戏的地点和使用的武器，方便玩家查阅。

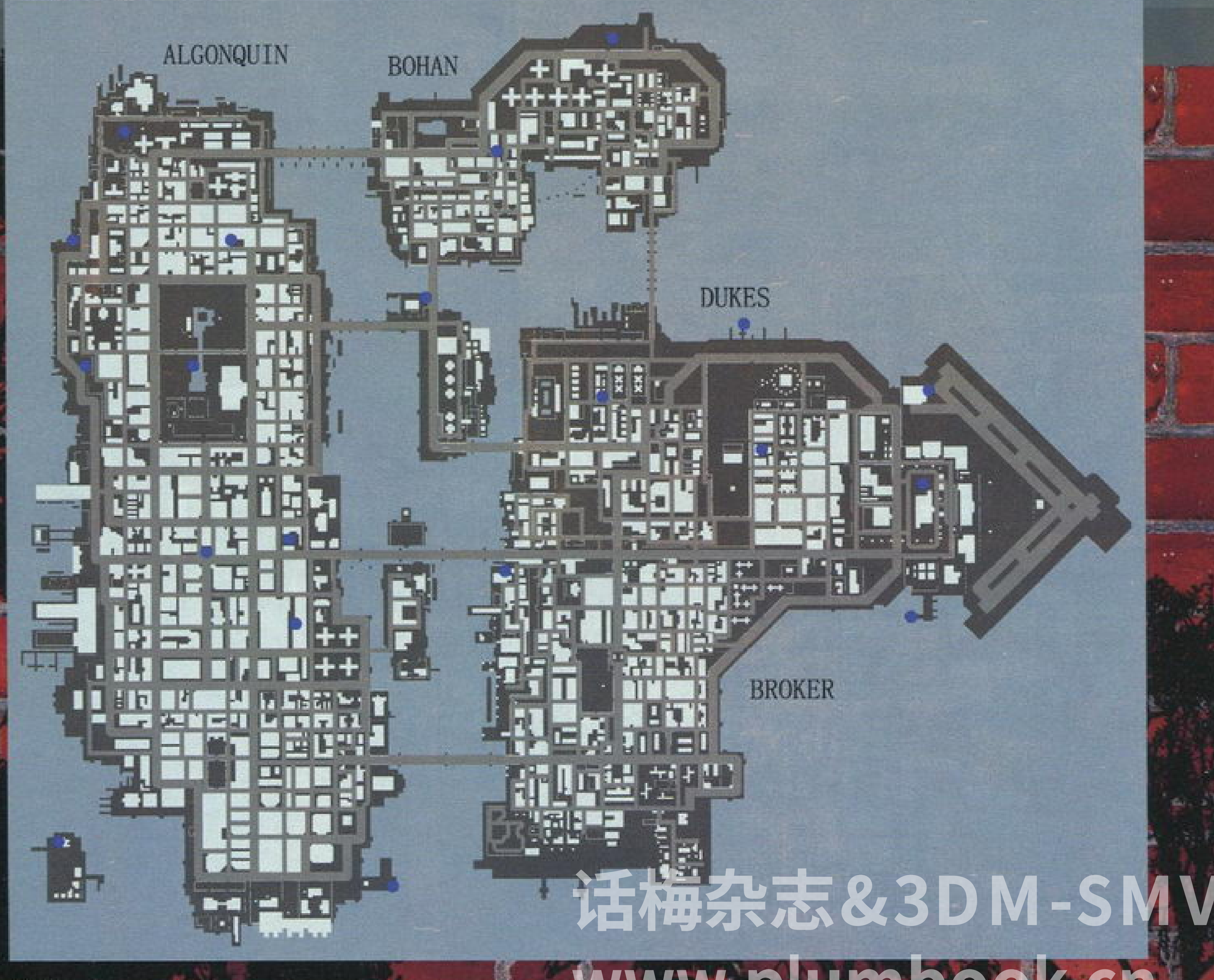


地点	武器
Broker 的 Beechwood City	Chainsaw（电锯）
Broker 的 Beechwood City	Flamethrower（火焰喷射器）
Bohan 的 Boulevard	Unarmed（徒手）
Algonquin 的 Castle Gardens	Carbine Rifle（突击步枪类）
Algonquin 的 Castle Garden City	Carbine Rifle（突击步枪类）
Algonquin 的 Colony Island	Double Barrelled Shotgun（散弹类）
Dukes 的 East Islands City	Twin Pistols（手枪类）
Broker 的 Firefly Island	Twin Pistols（手枪类）
Broker 的 Firefly Projects	Minigun（微型冲锋枪类）
Algonquin 的 Fishmarket South	Assault Rifle（突击步枪类）
Algonquin 的 Happiness Island	Minigun（微型冲锋枪类）
Algonquin 的 Hatton Gardens	Assault Rifle（微型冲锋枪类）
Algonquin 的 Lancaster	Flamethrower（火焰喷射器）
Algonquin 的 Lower Easton	Flamethrower（火焰喷射器）
Dukes 的 Meadow Hills	Micro SMG（微型冲锋枪类）

地点	武器
Dukes 的 Meadows Park	Double Barrelled Shotgun（散弹类）
Algonquin 的 Middle Park	Shotgun（散弹类）
Algonquin 的 Middle Park West	Flamethrower（火焰喷射器）
Bohan 的 Northern Gardens	Flamethrower（火焰喷射器）
Algonquin 的 Northwood	Assault Rifle（突击步枪类）
Algonquin 的 Northwood	Carbine Rifle（突击步枪类）
Algonquin 的 Northwood	Chainsaw（电锯）
Broker 的 Outlook Park	Micro SMG（微型冲锋枪类）
Bohan 的 South Bohan	Flamethrower（火焰喷射器）
Bohan 的 South Bohan	Stubby Shotgun（散弹类）
Algonquin 的 Star Junction	Sword（剑）
Dukes 的 Steinway	Flamethrower（火焰喷射器）
Algonquin 的 The Meat Quarter	RPG（火箭发射器）
Algonquin 的 Westminster	Stubby Shotgun（散弹类）
Dukes 的 Willis	SMG（微型冲锋枪类）

黄金狮子雕像和隐藏任务

玩家在完成全部主线任务后，会收到一封特殊的邮件，此时玩家可以去寻找两尊狮子雕像，在整个地图中一共有20处气旋，其中有2处是狮子雕像，狮子雕像是金色物体，很容易分辨。搜集完毕后再进入游戏的官方网站，注册一个账号，之后打开网页，会出现和NDS联动的页面，需要输入Friend Code，这个Code在玩家安全屋的电脑中，打开电脑后最上面的标签就写着Friend Code，输入Code到网页后，再与网站进行联动，会出现狮子雕像的一段动画，完毕后就会出现邮件通知玩家就有新的任务了。



奖牌收集



游戏中一共有85块奖牌，当玩家获得高级别奖牌后，会取代低级别的奖牌，如：玩家完成一个任务获得了铜牌后，又再次挑战获得了金牌，那么金牌会取代之前的铜牌，85块奖牌的获得方法为：

赛车任务的34条赛道	34块
杀戮游戏与开车射击游戏的全部奖牌	35块
出租车任务	1块
消防车任务	1块
救护车任务	1块
警车任务	1块
纹身任务	1块
坦克任务	1块
2个快餐车任务	2块
2个紧急投递任务	2块
流浪汉杀戮任务	1块
枪械俱乐部	5块

100%完成度达成条件

注意，对于有奖牌的任务，只要得到铜牌就算完成。

1.完成全主线任务；2.完成全部8名随机人物的14个任务；3.完成出租车任务；4.完成警车任务；5.完成救护车任务；6.完成消防车任务；7.完成坦克任务；8.完成杀戮流浪汉任务；9.完成纹身任务；10.完成仓库抢劫任务；11.完成2个快餐车任务；12.完成2个紧急投递任务；13.完成全部5个枪械俱乐部任务；14.完成全部5个开车射击任务；15.完成全部30个杀戮游戏任务；16.完成破坏100个摄像头任务；17.完成全部30个飞车任务；18.找到全部80个毒贩；19.完成2个狮子雕像的收集任务；20.完成全部15个赛车地点共34条赛道；21.获得全部21个安全房；22.获得全部8个奖杯。

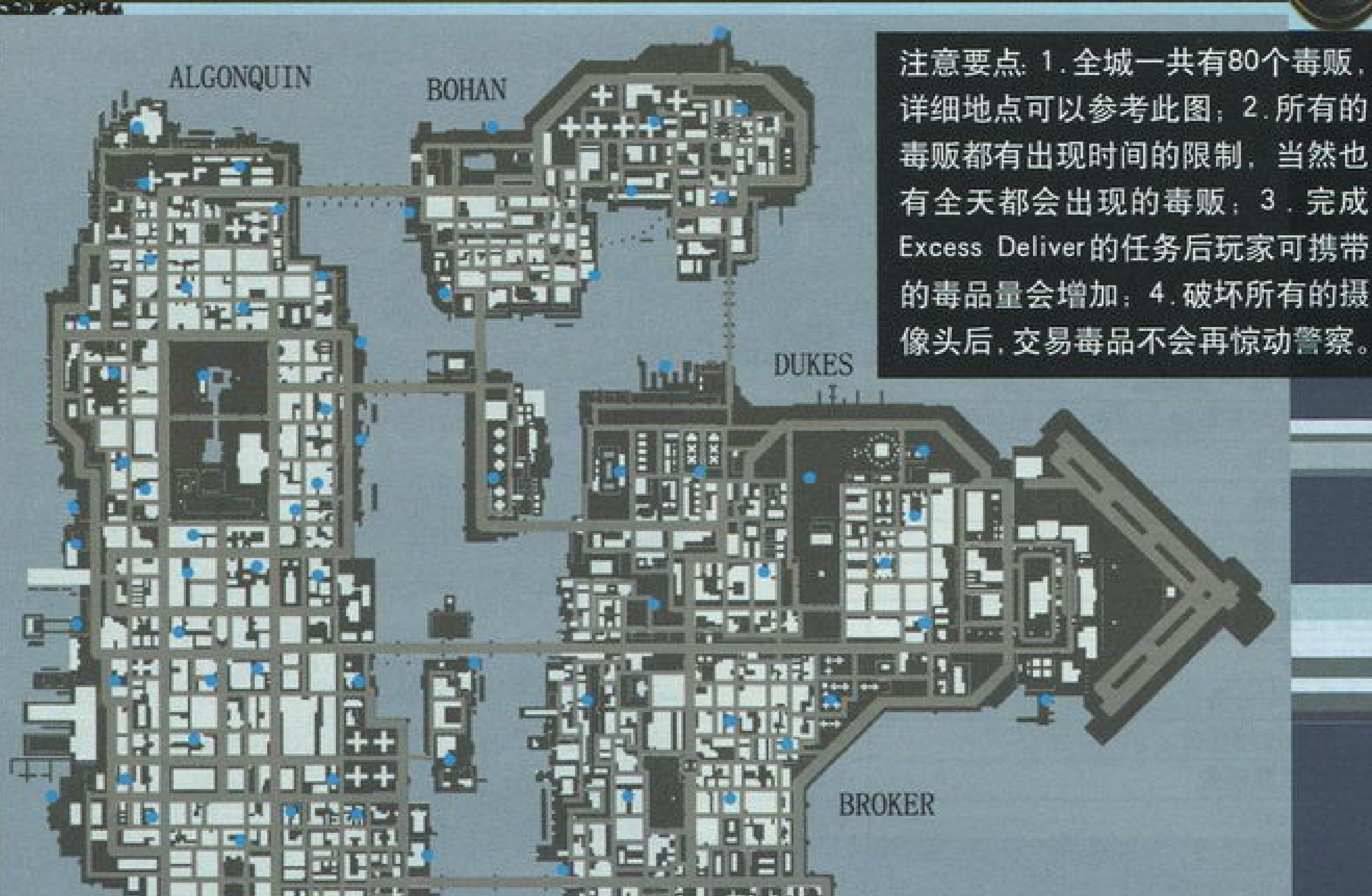
100个摄像头地点

ALGONQUIN
BOHAN
DUKES
BROKER

注意要点：1.破坏摄像头时用炸弹即可破坏，这里笔者推荐用燃烧瓶，燃烧范围大很容易破坏摄像头；2.将100个摄像头破坏后交易毒品不会再被通缉。



全毒贩一览



全安全屋、加油站、涂装厂、医疗包和防弹衣位置地图

ALGONQUIN
BOHAN
DUKES
BROKER

防弹衣 医疗包
随着剧情所能获得的安全屋
需要自己购买的安全屋子（包括彩票获得得到的和支线剧情得到的）
加油站 涂装厂

PATAPON 2 DON CHAKA

战鼓啪打碰2碰碰齐同乐♪

啪嗒嘭2			
PATAPON 2			
SCEH	MUG	2009年1月22日	中文版
1～4人	299港币	无对应周边	

PSP

文 LIKY 美编 澄香

《啪嗒嘭2》联机运蛋模式详细研究

《啪嗒嘭2》发售已经有一段时间，想必大家早已将剧情模式通关，而剧情模式之外的联机运蛋模式不知道大家有没有深入研究呢？该模式虽然是为联机准备的，但是一个人也可以玩，而该模式所包含的内容一点也不比剧情模式逊色，而且该模式对于节奏的要求更为严格，所以挑战起来更具难度，下面这篇研究就是来帮助大家顺利突破这个既有趣又极具挑战性的模式的。（游戏中一些名词以中文版为准。）

联机运蛋模式特点

■游戏难度固定为NORMAL，习惯EASY难度宽松节奏的玩家需要提高技术了。

■该模式允许1～4人进行联机，合作攻略关卡，玩家只能控制自己的英雄，与其他的3位英雄一起护送蛋到终点，必须要在规定时间内达成才行。

■该模式关卡主要分为BOSS战和攻城战两类，BOSS战中只要击败BOSS倒计时便会停止，然后有充足的时间将蛋运到祭台，而攻城战关卡如果不通过终点线，时间会不断流逝。

■该模式不能使用“奇迹之歌”。

■该模式允许单人进行游戏，单人游戏时，另外3位英雄将交由CPU控制。交由CPU控制的英雄称为“COM英雄”，游戏中共有25名不同姓名、不同职业、不同作战方式的COM英雄，玩家可以自由选择不同的COM英雄组队出战，但游戏最初只有3名可选，其他的都必须通过挑战运蛋关卡才能获得。COM英雄的能力各不相同，有些还装备有特殊的专属武器，在行动方式上也各有特色，有的乐感好，经常发必杀技，有的则很少发必杀，还有的只负责援护而不攻击……不同的英雄组队出战能使战斗出现很大的变化。

■挑战过程中，英雄死亡后隔一段时间会自动复活（死亡次数越多间隔时间越长），不过如果4位英雄一起死亡则GAME OVER。

■关卡中只会出现金钱而不会出现素材、道具等，获得金钱在过关后用来开启奖励宝箱。

■完成关卡后，玩家还必须进行“孵蛋”的仪式，根据音乐节奏和提示来按下相应的



键。之后会从蛋中获得奖励。

■该模式共有30个关卡，必须在正常流程中获得特定的蛋才能开启相应的关卡，具体如下表。

关卡名	蛋的入手方法
哆咚嘎大战的蛋	咚卡拉遗迹的巨龙多咚嘎LV2
玛吉咚嘎大战的蛋	浓雾发生 不屈的巨龙出现
卡津咚嘎大战的蛋	终极的巨龙出现了
假面要塞攻略战的蛋	谎言森林的假面城寨攻略战LV2
摩济吉吉大战的蛋	摩吉吉的逆袭
千秋拉大战的蛋	看不见的邪恶之手
达拉秋拉大战的蛋	原野的秘境 达恰拉遗迹的守护者
剑之峰断崖战的蛋	剑之峰爱吉吉断崖的要塞
法拉曼达拉大战的蛋	云魔人法拉曼达拉守护的天空
大冰壁要塞战的蛋	贯穿大冰壁的大作战LV2
卡因大战的蛋	奈欧凯因遗迹的觉醒
多凯因大战的蛋	自然力的巨神多凯因LV5
曼波士大战的蛋	打倒冻结的古代生物 曼波士
曼波罗士大战的蛋	曼波遗迹里的原始尖牙
果鲁鲁大战的蛋	站在世界肚脐的邪恶之心
嘎鲁鲁大战的蛋	冥界的随从 噶鲁鲁LV5

关卡名	蛋的入手方法
费尼奇大战的蛋	火山梅拉拉的不死鸟
扎古奈鲁大战的蛋	可拉阿坎炙热沙漠的巨大生物
绿洲大争夺战的蛋	耶可拉绿洲争夺大战LV2
修可鲁大战的蛋	乱乱森林的守护者
修修可鲁大战的蛋	吃PATAPON的植物 修可鲁LV5
假面城门战的蛋	迎向真正的超级希望的抛物线LV2或超级绝望
多加古奈鲁大战的蛋	奈古奈鲁的守护者
秋吉纳大战的蛋	库库巧巴遗迹的愤怒之爪
秋吉古大战的蛋	灼热之爪库库巧巴LV5
茄诺基亚斯大战的蛋	冥界的新兵器在此现身
冥界战车大战的蛋	冥界战车史加更古改LV2
加农迪亚斯大战的蛋	真正的超级兵器 活生生的要塞之战
迪旦假面大战的蛋	让PATAPON灭亡的大恶魔
兹旦假面大战的蛋	灰色的彩虹和潜藏的面目

关于孵蛋的仪式



孵蛋的仪式可算是发动奇迹的强化版本，要根据提示来完成一系列的按键操作，而按键操作大致可分为3类。

第一种是最简单的“普通节奏”，根据画面和声音的提示来按键，也就是类似于奇迹之歌的操作；第二种是无画面提示的“听音节奏”，只能根据声音来判断的，这是最难的一种，好在每关指令都是固定的，只要提前记下来，多挑战几次就没问题，下文也会将每关指令给出以方便大家；第三种是类似于《太鼓之达人》的操作，当图标移动到头顶上的竖线位置时按下对应按键，其中包括一种只需要按一个按键的模式（单人玩时就是□键），其他按键都是灰色的可以不用按。按键时如果时机准确可以获得金钱，这个金钱也会累计到最后用来开启奖励宝箱。



成功孵化蛋后，根据之前按键的准确程度来决定蛋里的奖励物品，由高到低分别是COM英雄、面具、素材或装备。最后一个环节就是用金钱来开启奖励宝箱，宝箱分为“60”、“30”、“10”3个档次，越贵的宝箱中道具当然越好，不过这也是随机获取的。最后剩下的金钱会翻6倍累计到剧情流程中。

运蛋模式全关卡资料

以下列出全部30个关卡的资料，包括普通节奏表和听音节奏表，还有每关的蛋和奖励宝箱中可以获得物品。

哆咚嘎大战的蛋

挑战内容： 挑战蓝色的巨龙哆咚嘎。

普通节奏
○・○・○
○○○・○
○・○・□・○
□・□・□○○

蛋		
蛋	面具	メラニャ、ナメラニャ、ダメラニャ、ダメラニャン
蛋	COM英雄	【骑士PON】西鲁巴（シルバ）
蛋	其他	矿石素材

宝箱		
宝箱	60	LV3～LV5矿石
宝箱	30	LV2～LV4矿石
宝箱	10	LV1～LV3矿石





玛吉咚嘎大战的蛋

挑战内容： 挑战红色的巨龙玛吉咚嘎。

蛋	面具	シトト、シットン、シットリヨ、シットリーネ
	COM英雄	无
	其他	矿石素材
宝箱	60	LV3～LV5矿石
	30	LV2～LV4矿石
	10	LV1～LV3矿石

普通节奏
○·○·○□○
○○○·△△○
△○○·△○○
○○□○○□○

听音节奏
○□○○○
□□○·□□○
○□○○○
○○□○○□○

卡津咚嘎大战的蛋

挑战内容： 挑战冰龙卡津咚嘎。

蛋	面具	カチコ、カチコチ、カチンコン、カッチコチン
	COM英雄	【魔法PON】普拉地（プラティ）
	其他	矿石素材
宝箱	60	LV3～LV5矿石
	30	LV2～LV4矿石
	10	LV1～LV3矿石

普通节奏
○·○·○
○○○·×·△
××△·××△
○○□○○□○

听音节奏
○·○·○
○□○·○
○○○
○□○
○○□○○□○

假面要塞攻略战的蛋

挑战内容： 与假面族的要塞争夺战。

蛋	面具	无
	COM英雄	【大大PON】布鲁赫（ぶるっほ）
	其他	轰炎之枪、轰炎之弓、火焰枪、炎之弓
宝箱	60	合金之弓
	30	铁枪、铁弓、合金之弓、铁矛、快马、铁槌
	10	铁枪、铁剑、铁弓、合金之弓、铁矛、快马、铁盔

普通节奏
○·○·○
○·○·○○
○·○
○○○
○·○○·○○

摩济吉吉大战的蛋

挑战内容： 挑战怪鸟摩济吉吉。

蛋	面具	ガシシ、ガッシン、ズガッシ、ガッシンガー
	COM英雄	【米茄PON】那多力（ナトリー）
	其他	骨头素材
宝箱	60	LV3～LV5骨头
	30	LV2～LV4骨头
	10	LV1～LV3骨头

普通节奏
○·○·○
○○○·○
○○○·○○○
□○○·□○○

听音节奏
○·○·○
○·○·○○
○○○·□○○
○○□○·○○

千秋拉大战的蛋

挑战内容： 挑战黄蜘蛛怪千秋拉。

蛋	面具	スタタ、スッタタ、スタタッタン、スタタンオー
	COM英雄	【神枪PON】摩利布（モリぶー）
	其他	牙素材
宝箱	60	LV3～LV5牙
	30	LV2～LV4牙
	10	LV1～LV3牙

普通节奏
○·○·○
○○○·×·△
○○○
××△
○○□○○□○

听音节奏
○·○·○
○·□·○
○○○
○□○
○○□○○□○

达拉秋拉大战的蛋

挑战内容： 挑战蜘蛛怪亚种达拉秋拉。

蛋	面具	シュババ、シュバビヤ、シュババッサ
	COM英雄	无
	其他	牙素材
宝箱	60	LV3～LV5牙
	30	LV2～LV4牙
	10	LV1～LV3牙

普通节奏
○○○
□○○
□□○
××△
××△△×××△

听音节奏
○·○·○
○○○·○
○□○
×△×
○○□○○□○

剑之峰断崖战的蛋

挑战内容： 突破假面族的剑之峰断崖。

蛋	面具	无
	COM英雄	【盾兵PON】秋罗（キュロ）
	其他	爱睡枪、雷之枪、轰雷之枪、轰雷之弓
宝箱	60	爱睡枪、雷之盔
	30	雷之枪、雷之盔、铁号角、铁腕
	10	铁号角、铁腕、合金之斧、合金之弓、合金之盔、爱睡枪、雷之枪、雷之弓、雷之盔

普通节奏
○·○
○□○○○□○○
○○○
□□○○□□○
○○□○○□○

听音节奏
○·○·○
○○○·○○○
○□○
□××
○·□·×××

法拉曼达拉大战的蛋

挑战内容： 挑战云魔人法拉曼达拉。

普通节奏
○·○·□○
○○○·××△
○○○
××△
○○□○○□○

蛋	面具	バビリ、バビリラ、バビリーノ、バビノンノン
	COM英雄	【骑士PON】拉多咚（ラドドン）
	其他	轰冰之矛
宝箱	60	轰冰之矛、雷之盔
	30	雷之枪、雷之剑、雷之弓、雷之盔
	10	铁叉、铁杖、合金槌矛、雷之剑、雷之枪、雷之盔

大冰壁要塞战的蛋

挑战内容：突破假面族大冰壁要塞的战斗。

蛋	面具	无
	COM英雄	【米茄PON】罗伦多（ロレント）
	其他	轰冰之杖、雪之盔等

宝箱	60	轰冰之杖、冰之杖、雪之盔
	30	冰之枪、冰之弓、冰之杖、雪之盔
	10	冰之枪、合金之弓、冰之弓、合金号角、合金之腕、银杖、雪之盔

普通节奏
○・○・○
○○○・×・△
○○○
××△
○○□○○□○

听音节奏
○・○・○
○○○・○□○
○○○
○□○
○○□○○□○

卡因大战的蛋

挑战内容：挑战自然力巨神卡因。

蛋	面具	ドシシ、ドッシリ、ズンドシリ、ドシリッタン
	COM英雄	【箭士PON】哈修（ハッシュ）
	其他	木材素材

宝箱	60	LV3～LV5木材
	30	LV2～LV4木材
	10	LV1～LV3木材

普通节奏
○・○・○
○○○・○
○○○・□○○
○○□○○□○

多凯因大战的蛋

挑战内容：挑战自然力巨神亚种多凯因。

蛋	面具	オトト、オットト、オットトト、オトトドッコ
	COM英雄	无
	其他	木材素材

宝箱	60	LV3～LV5木材
	30	LV2～LV4木材
	10	LV1～LV3木材

普通节奏
○・○
○□○○○□○
○○○
□□○○□□○
○○□○○□○

曼波士大战的蛋

挑战内容：挑战红色猛犸象曼波士。

蛋	面具	ノンブル、ノンブルル、ノンノーブル、ノンブルッサ
	COM英雄	【大大PON】杰鲁玛ゲルマ
	其他	肉素材

宝箱	60	LV3～LV5肉
	30	LV2～LV4肉
	10	LV1～LV3肉

普通节奏
○○○
□○○
□□○
×△○
○○□○○□○

曼波罗士大战的蛋

挑战内容：挑战蓝色猛犸象曼波罗士。

蛋	面具	ポポカ、ポカポカ、ポポポッカ、ポポポカーナ
	COM英雄	无
	其他	肉素材

宝箱	60	LV3～LV5肉
	30	LV2～LV4肉
	10	LV1～LV3肉

普通节奏
△△×××××
○・○・×△○
○○○
□○○
○○□○□□○

听音节奏
×・××・××
×××××・××
×・×
×××
×・××・××

果鲁鲁大战的蛋

挑战内容：挑战冥界随从果鲁鲁。

蛋	面具	カキン、カキコキ、カッキンコ、カッコキング
	COM英雄	【鸟人PON】奈欧加（ネオジャ）
	其他	皮素材

宝箱	60	LV3～LV5皮
	30	LV2～LV4皮
	10	LV1～LV3皮

普通节奏
○・○・○
○○○・○・□
□□○・□□○
○○□○○□○



嘎鲁鲁大战的蛋

挑战内容：挑战果鲁鲁亚种嘎鲁鲁。

蛋	面具	ゴチチ、ゴッチン、ゴッチンコ、ゴチガチデス
	COM英雄	无
	其他	皮素材

宝箱	60	LV3～LV5皮
	30	LV2～LV4皮
	10	LV1～LV3皮

普通节奏
×・×
×××
××△
×△×△
×××△×××
×△×××△××

听音节奏
○・○・○
○・○・△・△
○○○△
×××□
○○□○○□○

费尼奇大战的蛋

挑战内容：挑战火鸟费尼奇。

蛋	面具	メララ、メラッチ、メラアチチ、メラアチーゼ
	COM英雄	【机械PON】谢廉（セレン）
	其他	骨素材

宝箱	60	LV3～LV5骨
	30	LV2～LV4骨
	10	LV1～LV3骨

普通节奏
○・○・○
○○○・×・△
○○○
××△
○○□○○□○

听音节奏
○・○・○
○○○・○○○
○・○○
□□○
○・□・××××

扎古奈鲁大战的蛋

挑战内容：挑战沙虫扎古奈鲁。

蛋	面具	ビヨヨ、ビヨヨン、ビョロロン、バビョビョン
	COM英雄	【魔法PON】拉坦（ランたん）
	其他	野菜素材

宝箱	60	LV3～LV5野菜
	30	LV2～LV4野菜
	10	LV1～LV3野菜

普通节奏
○・○・○
○○○・×・△
○○○
××△
○○□○○□○

绿洲大争夺战的蛋

挑战内容：与假面族的绿洲争夺战。

蛋	面具	无
	COM英雄	【神枪PON】彭第雷（ポンデレ）
	其他	冰之腕、轰炎之腕、轰雷之腕、太阳盔
宝箱	60	轰炎之腕、轰雷之腕、太阳盔
	30	轰炎之腕、力之盔、炎之盔、太阳盔
	10	爱睡腕、炎之腕、冰之腕、雷之腕、炎之盔、太阳盔

普通节奏
×·×
×△×××△×
×××
△△○○△○○
○○○□×××△

听音节奏
○·○·○○○
○○○·○□○
○·○
×××
×××△×××△

修可鲁大战的蛋

挑战内容：挑战红色植物怪修可鲁。

蛋	面具	ジリン、ジリリン、ジンジリン、ジリリンタン
	COM英雄	【盾兵PON】阿霸（バーくん）
	其他	种子素材
宝箱	60	LV3～LV5种子
	30	LV2～LV4种子
	10	LV1～LV3种子

普通节奏
×·×
×△×·×
○○○
○□○·○
○○○○○□○○

听音节奏
○·○·○
○○○·○○○
○□○
□□○
○·□·××××

修修可鲁大战的蛋

挑战内容：挑战蓝色植物怪修修可鲁。

蛋	面具	ネコロ、ネンコロ、ネンコロリ、ネコロリンヨ
	COM英雄	无
	其他	种子素材
宝箱	60	LV3～LV5种子
	30	LV2～LV4种子
	10	LV1～LV3种子

普通节奏
○○○
□○○
□□○
×△○
○□○□○○○○
○○□○○□○○

听音节奏
○·○·○
○○○·○
○·○
×××△
○○□○○□○

假面城门战的蛋

挑战内容：突破假面族城门之战。

蛋	面具	ミュー、ミュート、ミュータン、ミュータロン
	COM英雄	【骑士PON】玛古玛古（まぐまぐ）
	其他	轰炎之杖等
宝箱	60	轰炎之杖、回复の杖
	30	轰炎之杖、轰炎之槌、轰炎之矛、炎之杖
	10	轰炎之槌、轰炎之矛、炎之杖、火焰之叉

普通节奏
×·×
×△×××△×
×××
△△○○△○○
○○○□×××△

听音节奏
○·○·○○○
○○○·○□○
○□○
×△×
×××△×××△

多加古奈鲁大战的蛋

挑战内容：挑战绿色沙虫多加古奈鲁。

蛋	面具	グララ、グラランン、グラングラン、グラランダー
	COM英雄	无
	其他	野菜素材
宝箱	60	LV3～LV5野菜
	30	LV2～LV4野菜
	10	LV1～LV3野菜

普通节奏
○·○·○
○○○·○
○□○··
○○□○○○○

听音节奏
○·○·○
○○··○·○
○○○·○□○
○○□○○□○

秋吉纳大战的蛋

挑战内容：挑战粉红色螃蟹秋吉纳。

蛋	面具	ヒララ、ヒラリン、ヒラット、ヒラリンマル
	COM英雄	【箭士PON】玛秋（マーキュ）
	其他	液体素材
宝箱	60	LV3～LV5液体
	30	LV2～LV4液体
	10	LV1～LV3液体

普通节奏
○□○
○○□□○○○
○○○
□□○○□□○
○○□○○□○

听音节奏
○·○·○
○○○·○
○·○
×××△
○○□○○□○

秋吉古大战的蛋

挑战内容：挑战深红色螃蟹秋吉古。

蛋	面具	ピシリ、ピシャリン、ドンピシャ、ドピシャナ
	COM英雄	【鸟人PON】夕波（シーぼう）
	其他	液体素材
宝箱	60	LV3～LV5液体
	30	LV2～LV4液体
	10	LV1～LV3液体

普通节奏
○·○·○
○○○·○·□
○□○○○·×
○○□○○○○○

听音节奏
○·○·○
○□○·○
○○○
○□○
○○□○○□○

茄诺基亚斯大战的蛋

挑战内容：挑战机械兵器茄诺基亚斯。

普通节奏
○○○
×××
□□□
×△△
○○□○○□○

蛋	面具	カチコ、カチコチ、カッチンコ、カチンコッチ
	COM英雄	【大大PON】葛鲁咚（ゴルどん）
	其他	合金素材
宝箱	60	LV3～LV5合金
	30	LV2～LV4合金
	10	LV1～LV3合金



冥界战车大战的蛋

挑战内容：挑战冥界战车。

蛋	面具	无
	COM英雄	【米茄PON】谢里姆（セリーム）
	其他	金钱
宝箱	60	金钱
	30	金钱
	10	金钱

普通节奏
△△○・○○○
○・○・○△○
○・○
△○○
○○△○○△○

听音节奏
×・××・××
×××××・×
××△△
×△×△
×・××・××

加农迪亚斯大战的蛋

挑战内容：挑战机械兵器加农迪亚斯。

蛋	面具	ズババ、ズビズバ、ズンズビバ、ズビズババヤ
	COM英雄	无
	其他	合金素材
宝箱	60	LV3～LV5合金
	30	LV2～LV4合金
	10	LV1～LV3合金

普通节奏
○・○
○・○・○○○
○○○
○□○○・□○
○○□○○□○

听音节奏
○・○・○
○○○・○
○○○
○□○
○○□○○□○



迪旦假面大战的蛋

挑战内容：挑战恶魔迪旦假面。

蛋	面具	ドギューン、ドンギュギュ、ドドンギュー、ズッドンギュ
	COM英雄	【机械PON】巴隆（バリュン）
	其他	金钱
宝箱	60	金钱
	30	金钱
	10	金钱

普通节奏
○・○・○
○○○・×・△
××△・××△
○○□○○□○

听音节奏
○□○・○○
○○□○・□○
○□○○○
○○□○□□○



兹旦假面大战的蛋

挑战内容：挑战里恶魔兹旦假面。

蛋	面具	スバサラ、ラバサラ、ラバラッサ、ラバサラーナ
	COM英雄	【鸟人PON】阿多姆（アートム）
	其他	金钱
宝箱	60	金钱
	30	金钱
	10	金钱

普通节奏
○・○・○
○○○・×・△
××△・××△
○○□○○□○

听音节奏
○□○・○○
○○□○・□○
○□○○○
○○□○□□○

全面具一览表




中文版名称	日文版名称	效果
美拉良	メラニャ	火伤害减轻 小
娜美拉良	ナメラニャ	火伤害减轻 中
达美拉良	ダメラニャ	火伤害减轻 大
达美拉良恩	ダメラニャン	火伤害减轻 最大
西多多	シトト	着火抵抗率 +10%
西多恩	シットン	着火抵抗率 +30%
西多流	シットリョ	着火抵抗率 +60%
西多里内	シットリーネ	着火抵抗率 +100%
卡奇奇	カチチ	冰冻发生率 +10%
卡奇克奇	カチコチ	冰冻发生率 +30%
卡钦控	カチンコン	冰冻发生率 +60%
卡奇克钦	カッチコチン	冰冻发生率 +100%
嘎西西	ガシシ	HP +50
嘎辛	ガッシン	HP +150
兹嘎西	ズガッシ	HP +250
嘎辛嘎	ガッシンガー	HP +400
速歪歪	スタタ	移动速度 小
高速歪歪	スッタタ	移动速度 中
音速歪歪	スタタッタン	移动速度 大
速歪歪王	スタタンオー	移动速度 最大

中文版名称	日文版名称	效果
速霸	シュバ	攻击速度 -5%
速霸霸	シュババ	攻击速度 -20%
速霸比亚	シュバビヤ	攻击速度 -50%
速霸霸撒	シュババッサ	攻击速度 -80&
巴比利	バビリ	雷伤害减轻 小
巴比利拉	バビリラ	雷伤害减轻 中
巴比利农	バビリーノ	雷伤害减轻 大
巴比农农	バビノンノン	雷伤害减轻 最大
多西西	ドシシ	击退（KB）回避 小
多西利	ドッシリ	击退（KB）回避 中
朱恩多西利	ズンドシリ	击退（KB）回避 大
多西利坦	ドシリッタン	击退（KB）回避 最大
欧托	オトト	击退（KB）发生率 +10%
欧托托	オットト	击退（KB）发生率 +30%
欧托托托	オットトト	击退（KB）发生率 +60%
欧托托多克	オトトドッコ	击退（KB）发生率 +100%
农布鲁	ノンブル	冰伤害减轻 小
农布鲁鲁	ノンブルル	冰伤害减轻 中
农农布鲁	ノンノーブル	冰伤害减轻 大
农布鲁萨	ノンブルッサ	冰伤害减轻 最大

中文版名称	日文版名称	效果
波波卡	ポポカ	冰冻回避 +10%
波卡波卡	ポカポカ	冰冻回避 +30%
波波波卡	ポポポッカ	冰冻回避 +60%
波波波卡农	ポポポカーナ	冰冻回避 +100%
卡吉恩	カキン	通常攻击减轻 小
卡吉克吉	カキコキ	通常攻击减轻 中
卡吉恩克	カッキンコ	通常攻击减轻 大
卡克吉古	カッコキング	通常攻击减轻 最大
果基基	ゴチチ	攻击力 +2–6
果钦	ゴッチン	攻击力 +6–18
果钦克	ゴッチンコ	攻击力 +12–36
果基嘎基迪斯	ゴチガチデス	攻击力 +20–60
梅拉拉	メララ	着火发生率 +10%
梅拉奇	メラッチ	着火发生率 +30%
梅拉奇奇	メラアチチ	着火发生率 +60%
梅拉奇杰	メラアチーゼ	着火发生率 +100%
比悠悠	ピヨヨ	硬直（Cnc）回避 小
比悠悠恩	ピヨヨン	硬直（Cnc）回避 中
飘萝萝恩	ピョロロン	硬直（Cnc）回避 大
巴飘飘	パピョピョン	硬直（Cnc）回避 最大

中文版名称	日文版名称	效果
吉林	ジリン	睡眠回避 小
吉里林	ジリリン	睡眠回避 中
金吉林	ジンジリン	睡眠回避 大
吉里林坦	ジリリンタン	睡眠回避 最大
妮可萝	ネコロ	睡眠发生率 +10%
妮恩可萝	ネンコロ	睡眠发生率 +30%
妮恩可萝莉	ネンコロリ	睡眠发生率 +60%
妮可萝琳右	ネコロリンヨ	睡眠发生率 +100%
古拉拉	グララ	硬直（Cnc）发生率 +10%
古拉朗	グララン	硬直（Cnc）发生率 +30%
古朗古朗	グラングラン	硬直（Cnc）发生率 +60%
古拉拉达	グラランダー	硬直（Cnc）发生率 +100%
希拉拉	ヒララ	会心一击（Crit）回避 小
希拉林	ヒラリン	会心一击（Crit）回避 中
希拉拉特	ヒララット	会心一击（Crit）回避 大
希拉林玛路	ヒラリンマル	会心一击（Crit）回避 最大
匹西力	ピシリ	会心一击（Crit） +10%
匹夏林	ピシャリン	会心一击（Crit） +30%
咚匹夏	ドンピシャ	会心一击（Crit） +60%
多匹夏纳	ドピシャナ	会心一击（Crit） +100%

中文版名称	日文版名称	效果
妙	ミュー	HP +30、攻击力 +0–3、会心一击（Crit）+5%、硬直（Cnc）发生率 +5%
妙特	ミュート	HP +60、攻击力 +0–6、会心一击（Crit）+10%、硬直（Cnc）发生率 +10%
妙唐	ミュータン	HP +120、攻击力 +0–12、会心一击（Crit）+20%、硬直（Cnc）发生率 +20%
妙塔隆	ミュータロン	HP +240、攻击力 +0–24、会心一击（Crit）+40%、硬直（Cnc）发生率 +40%
卡奇克	カチコ	伤害减轻 小、攻击速度 +10%
卡奇克奇	カチコチ	伤害减轻 中、攻击速度 +20%
卡钦克	カッチンコ	伤害减轻 大
卡钦克奇	カチンコッチ	伤害减轻 最大
兹巴巴	ズババ	攻击力 +1–3、攻击速度 –5%
兹比兹巴	ズビズバ	攻击力 +3–9、攻击速度 –20%
兹恩兹比巴	ズンズビバ	攻击力 +7–18、攻击速度 –50%
兹比兹比巴巴亚	ズビズババヤ	攻击力 +10–30、攻击速度 –80%
多吉恩	ドギューン	HP +40、攻击力 +0–30、攻击速度 +10%、硬直（Cnc）发生率 +10%、移动速度 慢
咚吉吉	ドンギュギュ	HP +80、攻击力 +0–60、攻击速度 +20%、硬直（Cnc）发生率 +40%、移动速度 慢、伤害减轻 小
多吉古	ドドンギュー	HP +160、攻击力 +0–120、攻击速度 +30%、硬直（Cnc）发生率 +60%、移动速度 慢、伤害减轻 小
兹咚吉	ズッドンギュ	HP +320、攻击力 +0–240、攻击速度 +40%、硬直（Cnc）发生率 +80%、移动速度 慢、伤害减轻 中
斯巴撒拉	スバサラ	HP +10、攻击力 +1–3、攻击速度 –10%、会心一击（Crit） +20%
拉巴撒拉	ラバサラ	HP +20、攻击力 +3–9、攻击速度 –20%、会心一击（Crit） +40%
拉巴拉撒	ラバラッサ	HP +40、攻击力 +6–18、攻击速度 –30%、会心一击（Crit） +80%
拉巴拉撒纳	ラバサラーナ	HP +80、攻击力 +10–24、攻击速度 –40%、会心一击（Crit） +160%





自从PSP-3000发售以来，所谓的破解“漏洞”就接二连三地出现，不过大部分到最后都是只打雷不下雨，没有实际的成效。这次的TIFF漏洞据说可信度还蛮高，还有网友看了教程亲自实验后所拍的照片，不过这个漏洞最后究竟能否成为PSP-3000的破解关键就不得而知了。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

沈朗

广州

在清明小长假的带动下，广州电玩卖场突然火爆了几天。由于是首次在清明节期间连续休假，加上该节日传统风俗是祭奠先人，许多商家对突如其来的人潮明显准备不足，长时间的经营惨淡使他们没有准备足够的现货，假日首天许多热销机种在下午时分即告售罄。

“无破解，无市场”的潜规则再一次在市场应验，在笔者假日当天的走访过程中，软破解技术日趋完善并跨越了语言障碍（改区）的韩版Wii成为了假日商家货柜里的新宠，其和掌机接近的价位加上“补脑”、“健身”和趣味性强、易上手的游戏特性，使得很多等待小P破解的白领和MM纷纷转向购买，牢牢盘踞着卖场热销机种的榜首位置。言归正传，PSP-3000继续着它低迷的销量，价格无太大的波动。黑色报1080元，白色和银色报1140元，艳光红和跃动蓝两色报1190元，青翠绿和耀目黄两色报1130元。卖场里现在惯用的销售手法是卖一台PSP-3000就送你60～100个游戏，外加几部热门高清电影，听起来觉得拣了大便宜，实则又是商家一捆绑销售陷阱。首先来说说游戏，有点经验的朋友一看就知道这上百个的游戏其实就是试玩体验版，基本上就只有一关可以玩或根本就是DEMO演示，玩起来没什么意思，而几部高清的MP4电影容量加起来就是个大块头了，一张8G的记忆棒就免不了了。据笔者观察在卖场里买PSP的顾客多是关注主机价格，对记忆棒、保护膜和保护套等周边了解不多，岂不知商家的利润增长点就在这些看着不起眼的配件上，更有商家准备了大量的电影和动漫资源，部分消费者在选择的时候难以取舍，容量一再超标，在商家的花言巧语下购入本来没打算买的大容量记忆棒。如何能避免这种情况？笔者建议主机、配件在不同地方买，如果决定要在一个地方购入，起码也要货比三家，对价格心里有底。至于记忆棒，对目前没有破解的3000型PSP来说意义不大，过大的容量只能造成投资的浪费，8G的容量足以放下10来部高清晰度的电影和上千首音乐，待将来破解后也能应付游戏需要。完稿时卖场突然出现一大批可破解PSP-2000，成色极新，官方外壳，插入神电显示是V3主板，非以前出现过的换主板机，据业内知情人士透露有可能是换CPU机，具体情况等笔者探个究竟后下辑给大家报料。

NDSL已经慢慢从电玩店的展柜里撤下，搬到不是太显眼的货架上，价格里面韩版全系报840元，翻新机在700元附近。NDSi黑白两基础色报1330元，三种彩色机器为1390元。上辑完稿后的几天美版NDSi大量到货，在经过一段时间的价格波动后维持在1400元左右。





尽管PSP-3000的价格一降再降，比如上个月刚刚推出的耀目黄和青翠绿在市场上单机价格不到1200元，但是大部分消费者依然是不买账。根据颜色的不同，全套PSP-3000（主机、、G记忆棒、数据线、布包和组装线控耳机）价格从1300元到1500元不等。而且不仅是主机，就连周边商品的价格也比PSP-2000时期有了较大的下降，花二三十块钱就可以买到不错的主机保护套。另一方面，本应绝迹的PSP-2000又局部出现在市场上，从换芯片到换主板再到简单的回收翻新，各颜色多版本的PSP-2000让渴望破解的玩家们眼红不已。尽管是“翻新”，但价格仍然是毫不妥协，一般全套价格最低也在2000元左右，区别只在于有些商家会表明机器来历，有些则坚持“保证全新”，对于玩家来说，也的确是十分痛苦的选择。渐成气候的正版UMD市场越来越受3000用户的关注，只要肯花时间，还是能以低廉的价格淘到不少好东西的，这里面如《MHP2G》215元，《GOW》190元，《GTA》180元，新游戏方面，《真·三国无双 联合突袭》320元。

NDSi粉色、绿色和蓝色已经在市场上普遍出现，版本为日版，价格在1250元左右，现在玩家终于不用在黑和白之间犹豫不定了。最近2G的TF卡价格上涨，与4G的只差40元左右，一些商家为了促进NDSi的销量，已经把4G作为主流，加上烧录卡，贴膜，变压器后一套的价格大致在1600元，如果是黑色和白色的主机则还要便宜50元左右。



根据内部消息透露，美国苹果手机已经向三星芯片公司下了1亿个芯片的订单，造成记忆棒的芯片供货紧张。再加上国际有色金属期货暴涨，芯片的成本也有所增加，因此为未来的一段时间里，记忆棒的价格会持续上涨。完稿前收到的最新记忆棒报价是16G MARK2为330元、8G极速红棒180元、8G MARK2则是160元，可看出现时最普遍的8G将会是首个受影响的对象。

PSP方面，刚推出不久的青翠绿和耀目黄PSP-3000大降价，从到货的1350元一路降至现在的1230元，基本与跃动蓝持平，目前最贵的颜色反而是艳光红，售价为1280元。其他颜色的PSP-3000里面，黑色价格略涨，现在是1180元，白色和银色则继续保持在1200元。近日有网友发现PSP系统存在着TIFF漏洞，虽然还在探索阶段，不过已经有人通过漏洞运行了“Hello World”程序，如果这个漏洞能够得到有效利用的话，相信新主板的破解将很快实现了！

NDSi的三种彩色主机全面到货，加上原来的黑色和白色，现在共有五款颜色供买家选择。五款颜色主机的价格均为1230元，再配上烧录卡，1450元就可搞定。另外NDSL主机价格大幅度降价，现在配齐一套仅需要850元，价格实惠可以快快入手啦！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1190	970（TA088_V3）	985	850	1390	205（M2）	125（HG）
广东深圳	久圣电玩	1190	—	1070	1020	1280	270（M2）	100（HG）
北京	绿洲电玩	1150	1880	980	890	1250	320（M2）	160（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1180	—	1000	—	1230	330（M2）	180（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1650	850	850	1250	280	140
哈尔滨	鑫星电玩	1100	1350	1000	750	1200	260	120
福建厦门	快乐多电玩	1220	—	1080	930	1280	320	170（HG）
山西太原	逸豪电玩	1200	—	—	900	1280	320	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150

硬件短消息

栏目主持 乌冬

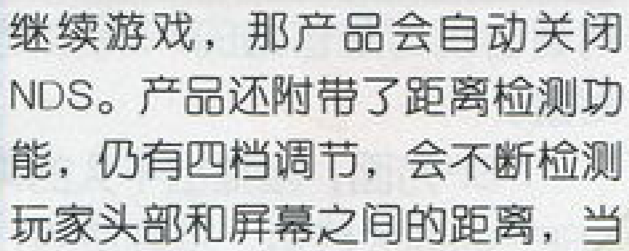
大概是为了提升人气，越来越多的电玩店不再立足于街头单打独斗，而是将店面开进了科技市场。某日在本地科技市场闲逛，看到有新电玩店开业，一时好奇，进去转了转，随口问了问价格，却倒吸一口凉气。Wii的国产色差线卖到80元，Xbox360的组装电池包卖到180元，丁果掌机更卖到了650元。赶紧抽身而退，如此定价不仅会吓到花花草草，更会吓到小朋友。在网购如此发达的今天，相信很少会有玩家上当了吧。下面看看最近有什么好玩的掌机周边上市。

文 就爱360

NDS健康保护卡

品名：Health Control Game Timer
种类：周边
出品：デイテルジャパン
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：3990日元





好多年前，就开始提倡健康游戏，一是玩游戏的时间不能太久，个把小时就要休息休息；另外，玩游戏时，无论是电视游戏还是掌机游戏都不能离显示屏太近了，对眼睛不好。但说归说，不少人玩起游戏来，就将健康理念抛之脑后了。为了让NDS玩家养成良好的习惯，NDS健康保护卡隆重上市。产品有定时关机功能，可以设置30、60、90、120分钟四档时间。玩家开机游戏后，即将达到设定时间时，产品会发出红光并以震动提示。如果仍坚持继续游戏，那产品会自动关闭NDS。产品还附带了距离检测功能，仍有四档调节，会不断检测玩家头部和屏幕之间的距离，当玩家靠得太近时，也会发出亮光提示。看看，有了这个小东东，想不健康游戏也不成了。不过，NDSi玩家就无法享受了。原因是该产品是GBA插槽的，由于NDSi没有GBA插槽，所以只能在NDS和NDSL上使用了。

PSP保险箱

品名：Aluminum Safe Case
种类：保护盒
出品：Intec
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：13.49美元





珍贵的PSP当然要好好保护，PSP保险箱能给你的PSP一个温馨而安全的家。产品质地厚实，可以较好地防止PSP受到意外伤害。内部结构为长方形，空间大，可以放入任何型号的PSP。上盖处有暗兜，能够放入UMD、记忆棒等小物件。产品还采用了锁扣设计，的确很像一只小型保险箱。

NDS双用充电底座

品名：Dual Dock
种类：底座
出品：DreamGear
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元




如果你觉得每次为NDS充电时，需要将电源接头拔来拔去很麻烦，大可购买一款这样的双用充电底座。连接好电源后，将NDS顶部对准接头轻轻一按就可以了，而且NDS会很潇洒地竖在底座上。产品有白色、黑色两种颜色可选，不仅适用于NDSL，也适用于NDSi，更配备了两个充电接口，充电时还会发出灯光，很漂亮哦。

NDSi USB充电线

品名：USB充电ケーブルi
种类：电源
出品：Cyber
对应机种：NDSi
官方价格：未知



越来越多的数码设备开始使用USB接口的电源充电，其实，NDSi也可以，你只需要配备一根NDSi USB充电线。线的一头是标准USB接口，另一头则可以和NDSi的充电接口相吻合。当然，除了使用USB电源，你也可以连上电脑USB接口为NDSi充电。

NDS配件套装

品名：Mad Catz
种类：套装
出品：Mad Catz
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元

所有的MM对包包都情有独钟，这款粉红色的包包肯定能引起MM的注意。它不仅外形设计漂亮，更采用了毛绒材质，手感独特。当然，这个包包是专门为携带NDSL、NDSi而准备的。另外，套装中还包括了屏幕贴、触控笔等，厂商考虑得也算周到。

掌机光能充电器

品名：Solar Charger
种类：充电器
出品：PEGA
对应机种：PSP/NDS/GBASP
官方价格：35美元



新能源是当前世界的热点，这回，我们的掌机充电器也赶了趟时髦，搭上了新能源快车。掌机光能充电器能够利用太阳光来充电，内置了大面积的采光板，将光能转换为电能。产品采用多接口设计，可以为PSP、NDS以及GBA SP三种类型的掌机充电。不过，受到技术限制，充电效果还不是太理想，不要指望能玩太长时间哦。但作为没电时的临时补给电源还是不错的。另外，产品附有1800毫安的蓄电池，可以通过普通电源充电。两者结合，在户外玩掌机就不怕没电了。





PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

看到中国电信开展的3G业务不由得有些心痒痒，老想换一部手机试试，但换手机就意味着换号。携号转网制度已经酝酿了好多年，也是打破垄断的好方式，不知何时才能施行。到时候，真是想用哪家用哪家了。下面看看近期PSP软件业什么新鲜事情发生。

破解

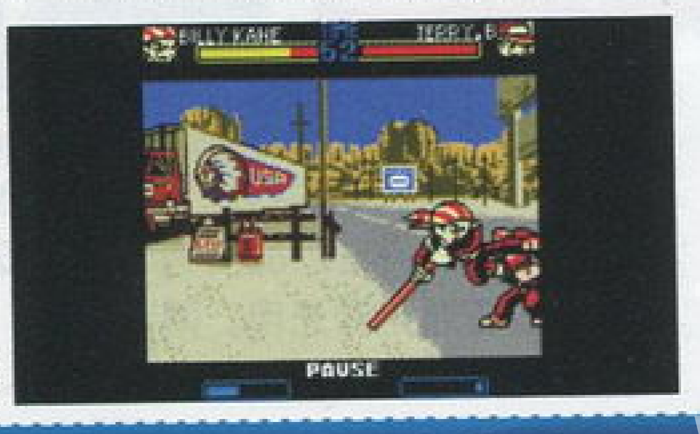
PSP-3000破解曙光又现

自PSP推出以后，索尼就不停地升级，不停地补系统漏洞。然而百密一疏，又一个新漏洞被破解者们发现了。这个漏洞存在于PSP 5.03系统中，当用户浏览TIFF图片时可以附带运行程序。目前，已经有破解者根据这一漏洞开发了“Hello World”小程序。不过，该程序还只能运行于PSP-1000上，作者表示将尽快放出PSP-3000可用的版本。自从存档漏洞被索尼堵住以后，不少人就寄希望于新漏洞的发现。如今，确是如人所愿，看来PSP-3000的破解又有眉目了。

模拟器

RACE！PSP新版发布

PSP上的NGP、NGPC模拟器RACE！PSP于4月4日发布V2.16版。新版加入了时光回转功能，可以记住最近10秒的游戏流程，玩家能够随时回到刚才的游戏位置。新版还改进了存档文件格式，但仍兼容老版的存档，不过载入速度要慢一些。模拟器支持NGP的BIOS文件，使用时将BIOS命名为npbios.bin并放入程序根目录下即可。游戏时，用PSP的方向键控制角色移动，□、○键分别相当于NGP的A、B键，SELCET键相当于NGP的OPTION键，同时按L、R键进入模拟器主菜单。



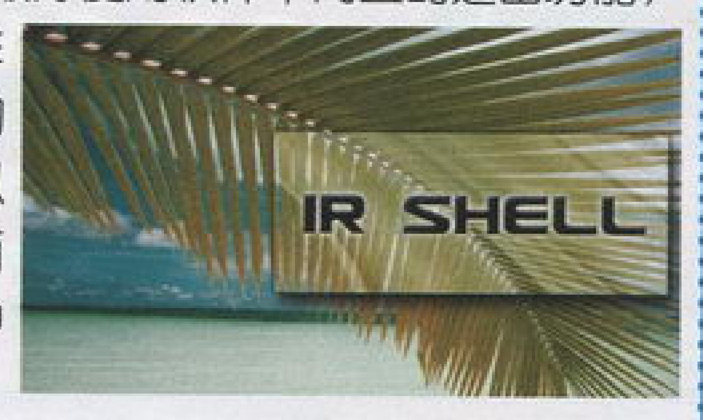
Fuse PSP

PSP用老式电脑Sinclair Spectrum模拟器Fuse PSP于4月7日发布V0.10.0.21版。新版加入了程序计数显示；修复了磁盘、磁带图标信息显示不正确的错误；加入了磁带浏览器，并添加了磁带倒带功能。Sinclair Spectrum发布于1982年，比FC略早，也采用Z80系列CPU作为处理器，键盘主机的一体式设计有点类似国内的学习机。使用时，用滑杆来控制方向，□键、○键分别相当于键盘的回车和空格键，按R键调出虚拟键盘，同时按L、R键返回模拟器主菜单。

自制软件

iR Shell新版放出

PSP用多功能软件iR Shell于3月底发布V5.0版。如大家先前期待的一样，新版加入了多任务支持，可以同时运行两个程序。Windows是典型的多任务系统，我们在用Word打字的时候还可以听歌、聊QQ，iR Shell的多任务功能类似于此，只是数量上有所限制，但对于PSP来说却是一大进步。使用时，需要在系统设置中开启Slim Advanced Multi-tasking选项。以前我们同时按L和SELECT键可以在iR Shell主界面以及运行的自制软件之间切换，如今又添加了新快捷键，同时按L和音符键则可以在同时运行的两个自制软件之间切换。为了不引起冲突，两个软件同时运行时，无法按HOME键退出，最好使用软件中内置的退出功能，按HOME加□键的话则可以同时从两个软件中退出。



多任务运行需要大量内存，内存小的PSP-1000就无缘新版iR Shell了。iR Shell将PSP-2000的64MB内存分为两部分，运行的自制软件会按启动先后顺序载入到两块内存中分别运行。不过，多任务运行并非完美，部分软件同时运行会发生冲突。而且本身使用上也有很多限制，比如无法同时运行两个ISO商业游戏，不能同时运行两个不同核心的软件等。

Netfront Internet Browser新版公开

PSP网页浏览器Netfront Internet Browser于4月上旬发布V3版。新版加入了图标；提升了在PSP-2000上的运行速度；加入了XMB插件；解决了在PSP-2000上运行时的鼠标错误。比起PSP内置的网页浏览器，Netfront Internet Browser更加实用，能够充分利用PSP内存，可以打开容量比较大的网页。

同人游戏

《Crazy Gravity Portable》新版公开

PSP飞行游戏《Crazy Gravity Portable》于4月8日推出V0.1版。游戏由PC版的《Crazy Gravity》移植过来，玩家要操纵太空船飞行。游戏中，用PSP滑杆来控制飞行方向，按×键喷射燃气，按△键截图，按SELECT键进入设置菜单，按START键暂停。游戏中的环境是有重力感的，如果不喷射燃气飞船会掉落到地面坠毁，这个设定大大提高了游戏的操作难度。





NDS软件学院

进入四月份，天气突然热起来，身边的树绿了，花也红了起来，终于可以脱掉厚厚的棉衣了。去乡下看桃花似乎成了时髦，不大的桃园里堆满了人，可谓人面桃花相映红，但不知是看人还是看花了。下面先看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

《迷失太空》回归

作为国内第一款以公司名义发布的NDS同人游戏，《迷失太空》一开始就吸引了不少玩家的目光。不过，伴随着开发主体TGBUS的消失，《迷失太空》也淡出了大家的视野。还好，当初游戏主力开发人员WillReno并没有放弃。为了最大程度地利用资源，不浪费辛苦开发的引擎，WillReno继续开发了游戏的后续版本《迷失太空 冲刺》。《迷失太空 冲刺》测试版已于4月初放出，游戏的画面以及规则没有变化，但是加入了全新关卡。据悉，WillReno将于近日返校，返校后将有更多的时间投入到本游戏的开发中去，默默期待吧。



DS Pack新版公开

NDS上的《吃豆人》街机游戏模拟器DS Pack于4月9日发布V1.3版。新版改进了对南梦宫基板的支持；可以保存最高分数；加入了纵向转轴功能；修复了部分游戏在下屏显示错误的问题。DS Pack兼容多街机模拟器MAME格式的ROM，使用时在烧录卡内存根目录下建立名为MAMERoms的文件夹，然后将ROM放入。游戏中按START键投币，按A键开始游戏，按R键进入下一关卡，同时按L、R键回到游戏列表。



MoonShell新版推出

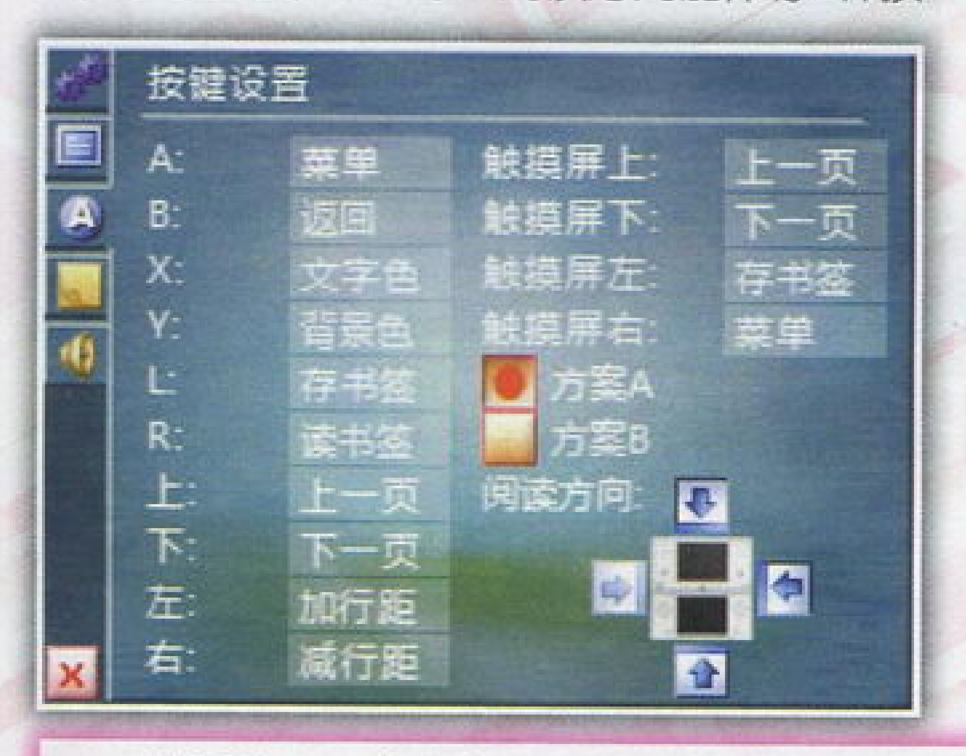
由国内网友风の鱼修改的MoonShell于4月初再放出新版。4月5日发布的新版功能类似于官方V2.0 Beta8.1版，支持简单的绘图板，可以设置屏保时钟，文件列表中按L、R键会显示帮助；修正了MP3的ID3信息乱码，加入了歌词同步显示，并支持了大文本，理论上文本容量不受限制；歌词同步使用三行显示，长歌词会自动分为两行显示，英文可以智能分段，修正了之前出现的歌词重复显示的问题；加入了歌词同步调整功能，同时按R键和X、Y键能够调整歌词提前或延后0.5秒显示；修正了文本退出时没有自动保存书签的问题；解决了文本浏览时英文单词被截断的问题；文本浏览时不会再出现误按到滚动条的问题，如果点击滚动条，会出来简单的页面跳转画面；浏览文本时可以同步显示歌词；文本浏览中添加上下屏切换功能，文本可以只在上屏显示，交换屏幕后，按L、R键和十字键显示跳转的界面；调整了浏览文本时的按键设置。

4月6日发布的版本，修改了文本查看翻页部分，可以设置是否保留一行；调整了文本设置界面的布局；因为WMA播放不稳定，暂时去掉了对WMA文件的支持。4月8日发布的版本则修正了L、R按键双击两次后造成死机的问题；临时去掉了双击时的长按键音；解决了磁盘FAT系统中，当文件名第一个字符的ASCII码低字节为0xE5时，造成磁盘访问错误的问题。

风の鱼改版的MoonShell更适合国人使用，在国内人气一度超过官方出品的MoonShell。其实，风の鱼对MoonShell的修改早在2006年9月就开始了，当时MoonShell还只有V1.4版。据风の鱼本人透露，自己打算将对MoonShell的修改继续下去，目前正在研究为MoonShell加入Wi-Fi功能。期待风の鱼带给我们更大的惊喜。

DSxReader新版发布

NDS国产电子书软件DSxReader于4月10日发布V1.0.0 beta4 build10版。新版支持更换界面显示的语言以及多种皮肤；有两种界面字体能够更换；可以保存4种不同的配色方案；能选择JPG格式的图片作为背景；可以使用等宽字体；每个阅读方向能保存2种按键设定模式；能够删除书签；可以关闭历史记录；文件选择界面按X直接返回主界面；文件选择界面列表显示图标；打开ANSI文本后可以选择转换为Unicode编码；阅读过程中可显示阅读进度和时间；阅读菜单中增加“切换配色方案”、“切换按键方案”、“切换显示状态栏”、“切换触摸屏开关”；减少了对存储卡的读取频率；按键设置增加“切换配色方案”、“切换显示阅读状态栏”、“音乐播放控制”；将字体文件升级到第三版；优化了部分Unicode核心算法；简化了界面数据包结构；更换了设置界面；解决了阅读过程中修改配色后不能立即生效的问题；将书签数量减少到32个；添加了Windows文本编码转换工具。新版改进着实不少，喜欢用NDS看书的朋友不要错过了。



几经周折，Wii的光盘系统还是被彻底攻破了。通过USBLoader，Wii能够读取移动硬盘中的ISO，从网上下载的ISO不用再刻盘拷贝到移动硬盘中就OK。据说，SDLoader马上也会推出，能够读取SD卡中的ISO。想想老任还真是厚道，给Wii配备了标准USB接口，给破解者们以充分发挥的空间。

烧录卡新闻站

VOL.42

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

Hyper-R4i烧录卡发布最新版内核1.54先期体验版

1. 全面启用Hyper-R4（Beta）游戏引擎，游戏兼容性达100%；

2. 启用Hyper-R4新版UI界面；

3. 修正由于存档校验而导致的部分游戏无法运行的问题，例如（3517 - 《GTA》）；

4. 提供更多语言内核支持。





新版NDSi主机欧美上市，部分烧录卡无法兼容

于4月初在欧美两地开始贩卖的NDSi主机一直被盛传烧录卡不能在上面运行，而当收到主机经过实际测试后，这种情况被得到了证实。在目前现有的NDSi烧录卡中，只有EZ5i和刚刚上市的Hyper-R4i这样的双核升级产品可以在欧版和美版的NDSi主机上完美运行，其余两种烧录卡AK2i和DSTTi在新版主机的运行上均出现了特定情况下黑屏无法启动和乱码信息等问题。而在接下来的一段时间里，还将会有一部分的新款NDSi烧录卡上市，这其中包括玩家比较关注的Supercard DSi One和M3DSi Real，相信这些卡在上市之前也必将积极地寻找方法来应对新版NDSi主机加密方式的破解方法。



▲AK2i在新版NDSi主机的运行上出现乱码情况。

M3/G6

厂商：GBalpha
厂商网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：A07 1.35第三版

GBalpha小组在4月13日对M3DS/G6DS Real的的双核系统进行了更新升级，这次更新后，M3DS/G6DS Real的双核引擎中樱花版系统核心版本为v1.35 X第三版，M3原版系统核心版本为v4.3c X。

在此次更新中，GBalpha小组主要修正了金手指选项菜单功能描述对应错误的问题和一些游戏不能使用即时存档或软复位的问题：

·修正金手指cheat驱动程序在处理B类AR code时出错的问题；

·解决了《我的模拟派对》（3502）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《拼字游戏2009》（3503）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《我的模拟派对》（3505）不能正常使用即时存档的问题；
·解决了《企鹅俱乐部 精英企鹅部队》（3506）不能正常使用即时存档的问题；
·解决了《尖顶帽与魔法的365天》（3507）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《利兹的工作室 奥鲁多鲁的炼金术士》（3515）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《幕末恋华 新选组DS》（3516）不能正常使用即时存档和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《横行霸道 唐人街战争》美版（3517）不能正常启动运行的问题，现在可以正常进行游戏；
·修正了《数学游戏》（3524）不能正常使用即时存档和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，但即时存档仍有问题，后期提供升级修正；
·修正了《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》（3533）不能正常使用即时存档和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《横行霸道 唐人街战争》欧版（3538）不能正常启动运行的问题，现在可以正常进行游戏；
·修正了《牢记着您的语言 学习日语》（3543）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《消失 混乱迷宫》（3544）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《电击学园RPG 维纳斯十字架》（3545）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《奇迹宠物！拯救动物！》（3547）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《蜡笔小新 呼风唤雨 粘土造型大变身》（3553）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《想象系列 医生》（3554）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《游戏王5DS 星尘加速者 世界锦标赛2009》（3563）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《模拟动物》（3566）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《商业托福考试 DS训练》（3570）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《最终幻想 水晶编年史 时之回声》美版（3574）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《这不是魔术》（3577）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《小探险家多拉：多拉拯救雪公主》（3579）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《最终幻想 水晶编年史 时之回声》欧版（3580）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《金属对决 战斗陀螺》（3582）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《藤堂龙之介侦探日记亚铅的匣舟相马邸连续杀人事件》（3585）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《蘑菇人 菌类的崛起》（3586）不能正常使用即时存档的问题；
·修正了《家庭棒球场DS 2009》（3607）不能正常启动运行和菜单选项不执行的问题，现在可以正常进行游戏。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
厂商网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.90 open beta11

EZFlash小组在4月1日对EZ5系列进行了内核升级，这次更新后EZ5系列的最新内核版本为1.90 open beta11。更新主要为内核添加了DMA功能，并借此修复了一些无法运行的游戏：
·ROM设置中新增DMA开关；
·开启DMA功能的情况下，修正了《天外魔境 2 MANJIMARU》（0346）游戏过场动画花屏，战斗画面乱数花屏的问题；
·开启DMA功能的情况下，修正了《无瑕传说》（1770）游戏片头无法观看的问题（需要重新把游戏拷贝到TF卡上）；
·开启DMA功能的情况下，修正了《星球大战之克隆战争 杰迪联盟》美版（2906）游戏开始黑屏的问题；
·开启DMA功能的情况下，修正了《星球大战之克隆战争 杰迪联盟》欧版（2971）游戏开始黑屏的问题；
·开启DMA功能的情况下，修正了《马里奥与路易RPG3》（3369）选择存档第二个选项（存档并退出游戏）后白屏死机，使用游戏内建重置（L+R+START+SELECT）后白屏死机的问题；
·开启DMA功能的情况下，修正了《玩具军人 倒霉战士》美版（3009）游戏黑屏死机的问题；
·开启DMA功能的情况下，修正了《玩具军人 倒霉战士》欧版（3477）游戏黑屏死机的问题；
·修正了《最终幻想 水晶编年史 时之回声》美版（3574）反烧录保护，无法存档的问题；
·修正了《最终幻想 水晶编年史 时之回声》欧版（3580）反烧录保护，无法存档的问题；
·修正了《横行霸道 唐人街战争》（3583）游戏存档黑屏的问题；



《战国BASARA》声优、Staff现场脱口秀

胧月 提供

Capcom公司近年新打响的动作游戏品牌“《战国BASARA》系列”于今年4月在游戏和动漫领域推出了两款重头产品，它们分别是PSP的《战国BASARA 群雄之战》和TV动画《战国BASARA》。前者在系统上做出了一些改变，如减少同屏人数，将游戏中核由原先的横扫千军调整到1对1、2对2的局部对战上，但整体系统并没有像之前以为的那样变成《高达VS》式，系列FANS会很容易上手。至于TV版动画虽然在人设上引起一些争议，但颠覆历史的人物、恶搞的剧情等都为其赚得了掌声。

在这次的TAF2009上，为给TV版动画造势，制作方在会场举办了主题活动，并邀请了5名相关嘉宾出席，他们分别是：伊达政宗的声优中井和哉、真田幸村的声优保志总一朗、片仓小十郎的声优森川智之、动画导演川崎逸朗以及Capcom的知名游戏制作人小林裕幸。

在活动上，5位嘉宾畅谈了动画制作过程中一些不为人知的趣事。我们都知道伊达政宗的经典口号“Are you ready guys?”，除此之外英文台词还有不少，作为声优的中井和哉其实本身英语并不好，他表示“明明我的英文水平很差，但台本上的英语居然都没有用片假名注发音，真是带来了不小的麻烦”。

保志总一朗表示，同样是配音，游戏是分开各自录各自的，而动画需要大家都站在一个录音室里，大家配的基本都是“绝叫系”的角色，所以录动画时台词念起来更有气氛，演技自然而然地就表现出来了。

至于森川智之演绎的片仓小十郎则是个相对稳重的角色，没有多少需要喊出来的台词，所以森川表示非常羡慕阿市，“能登小姐的绝叫真是有趣啊！”



▲左边第二位起分别是中井和哉、保志总一朗、森川智之、川崎逸朗和小林裕幸。

▶动画版的人设图，伊达政宗与原作还算比较接近。

乌冬：不看这动画纯粹是因为阿市的脸。

洋葱：我和你正好相反。





盲先知 提供

《偶像大师》超可爱粘土手办

《偶像大师》这款以MM为卖点的游戏刚刚在PSP登场，其中浓浓的“萌”意吸引了不知多少阿宅的目光。这不，Good Smile Company就把这些偶像们制作成了粘土系列，她们各自不同的形象和动作充满了治愈的气息，你想不想与这些每个仅500日元的偶像相伴呢？在游戏里培养某位偶像的时候放个这样可爱的大头在旁边，说不定偶像的能力值能飞速上涨呢。（以上为纯KUSO）

■第一版发售的“1号台”的几位偶像，每位偶像的舞台装都有着自己的特色。

■相对舞台装，便装更能体现出每位偶像的个性。“1号台”这些偶像都已经在3月份发售了。

■预订会在7月份发售的“2号台”，这次包括了人气最高的偶像天海春香。

■丰富的表情是粘土系列的卖点，和其他粘土系列的人物进行换装也是很好玩的哦。

胧月：这种价格合理、做工又不邪神的手办其实不多，但就“吸钱大师”的平素表现，貌似也谈不上什么厚道不厚道……

北美任天堂造史上最大的NDSi

伊娃 提供

为庆祝NDS发售四年销量突破1亿大关，北美任天堂委托世界知名的专业乐高积木制作家Sean Kenney制作了这台史上最大的NDSi！Sean Kenney是拥有30多年经验的乐高积木行家，在积木界享有很高的威望。这次制作的宽2米多、重达113公斤的巨型NDSi使用了5.1324万个积木，要知道为了这个特殊工程Sean Kenney花费了200多个小时才完成的，制作过程受到了业内外的强烈关注，而国外视频网也进行了全程同步直播。本产品将新版NDSi大到造型、小到各个细节都完美呈现，它可不只摆设品那么简单呢，这可是台确确实实可以使用的NDSi！Sean Kenney将两个特制的巨大液晶屏安装于积木当中，并附有各种连接端子，因此内部的核心部件的功能都能一一实现，不过该机如此巨大，恐怕玩起来也是相当困难吧！目前该产品被展示于纽约洛克菲勒中心的Nintendo World Store中。





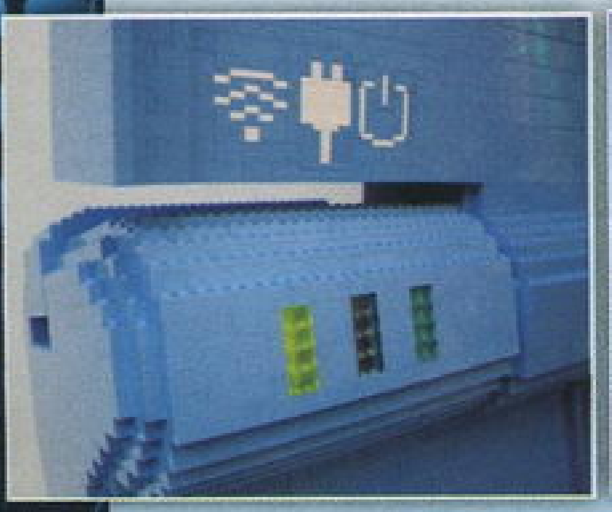




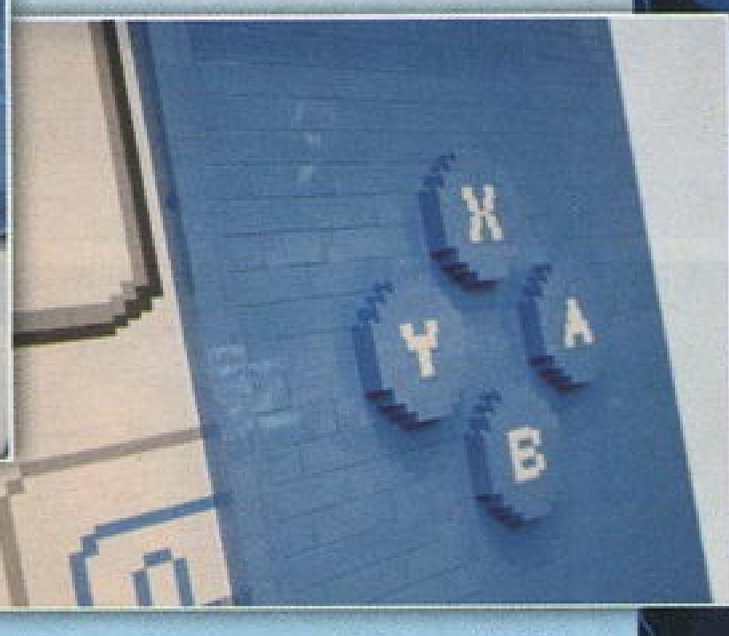
▲整个机器是通过背面的两根钢筋支撑而站立的。



▲连触控笔都是积木搭建而成，相信使用起来也不是件容易的事情。







▲细节之处简直是无可挑剔，不愧是达人所为。

胧月：从本辑开始伊娃也参与到“万花筒”栏目中，期待她今后能带给大家更多欧美轶闻。



又能吃又能玩，“怪物图鉴”登场！

乌冬 提供

“怪物图鉴”是Capcom准备于6月推出的《怪物猎人》食玩系列。食玩也就是我们常见的买零食附赠玩具的做法，所以在“怪物图鉴”里除了有怪物模型以外，还有一块口香糖。不过口香糖还是其次，猎人们更关心的还是怪物模型部分。这次的“怪物图鉴”里收录了火龙、迅龙、电龙和老山龙等人气怪物，并且造型都是来自于它们在游戏里的经典动作，每个模型的高度约4厘米左右，共有12个普通款式和1个隐藏款式。身为猎人的你，有信心把它们全部捕获吗？



▲每次玩具化都少不了的火龙，并且一次就一家子。

▲巨大的老山龙被缩小成了这么一丁点，不过依然霸气十足。

▲如果没记错，霸龙应该是首次玩具化。

▲说起人气怪物，怎么能少得了可爱的猫猫呢。

胧月：同样是很值得收藏的廉价周边，如果雄火、苍火和银火的姿势能够不一样的话会更划算些。



游戏美图秀

栏目主持：洋葱

最近突然对网络虚拟偶像初音十分感兴趣，于是去收了一堆相关图片。由于漂亮的实在太多，这次选图纠结了好一阵子……

洋葱：与平时截然不同的“黑化版”初音，由于风格问题，洋葱之前还以为这造型是在COS《驱魔少年》的某人……

乌冬：这个我就不说什么了。

洋葱：一提到初音你果然跑出来了……

洋葱：既然本次主题是初音，葱当然是必不可少的。



洋葱：让洋葱眼前一亮的画，整体的颜色看上去非常舒服。

洋葱：充满魄力的初音家族大合照。



个人有个很奇怪的癖好：早上起床的闹铃喜欢用一些很怪的音乐。这个习惯的养成说来也比较有意思，最早的时候一般都用首自己很喜欢的曲子做闹铃声，不过每天早上都是被同一首歌叫起来去上课的话，每次再听到这歌时都会觉得有点不爽……为了不糟蹋好歌，还是用点比较怪的歌来做铃声吧，至少早上时候一听到就想立刻把它关掉。既然说了这么多铃声的问题，这次的主题就来写写"铃"吧。

好游戏永远不过时

文 Printf("红")



这个主题想必大家都很熟悉了，早上起床要闹铃，上课下课要打铃。铃铛既是生活中的装饰品，也是用来界定时间的常用工具。引申开来，现在各种手机铃声也是我们生活中不可缺少的了。以前过生日的时候，朋友送过我一串紫色的风铃，挂在窗边也是一道不错的风景，风吹过的时候还会发出好听的声音。游戏里出现的铃大多也伴随着这样清脆的音效出现，下面就让我们看一看吧。

兵蜂



类型：飞行射击
年份：1986

原机种：FC | 模拟器：NesterJ /NesterDs | 适用机种：PSP/NDS


▲游戏里想把铃打到特定的颜色再接住也是很不容易的。

相信熟悉Konami的玩家都不会对这款游戏感到陌生，说起《兵蜂》，很多人都会想起游戏里那些水果状的可爱敌人和主角胖乎乎的可爱样子，不过可能给大家印象更深的恐怕要数游戏里提升状态的道具——铃铛了。游戏的能力提升系统设计得相当巧妙，玩家在特定的地方打出铃铛之后可以继续向铃铛射击，承受数次射击之后铃铛会变色。玩家接到不同颜色的铃铛后获得的能力也不同，如蓝色的铃铛可以让玩家加速，而红色的铃铛会让玩家拥有分身，要是一失误接到普通铃的话就只有一点分数而没有能力变化了。游戏很有趣的一点是在双打时，如果两位玩家挨得很近就会发动连携攻击，这说明游戏还是很讲究配合的！

Parodius

类型：飞行射击
年份：1992

原机种：SFC | 模拟器：snes9xTYL/SnemulDs | 适用机种：PSP/NDS

▲接到蓝色铃之后的攻击变成了喊话……另外这只企鹅是来自FC游戏《南极大冒险》。

《宇宙巡航机》是Konami的另一款知名飞行射击游戏，要是它和《兵蜂》相遇会有什么结果呢？《Parodius》就是这个出乎了大家意料的结果，这里介绍的是这个系列的第二作。要是评比史上最猥琐恶搞的游戏的话，这款游戏估计应该能获得个提名。虽然是款将近20年前的游戏（原街机版发售时间为1990年），但是游戏的猥琐程度不比今天差，无论是敌人被打时的样子，还是各种让人无语的音效都体现着游戏的恶搞精神，一些BOSS更是猥琐到看了就想海扁一顿的程度。不过别以为除了猥琐外游戏就没有别的特色，据说游戏的街机版曾经获得过最佳游戏、最佳音乐、最佳画面等一大堆奖项，可谓拿奖拿到手软。作为一款射击游戏，游戏的关卡设计与难度也相当不错，虽然上手简单，但是后期难度相当高，玩家要记熟每个敌人的运动规律才有希望通关。

K-1 口袋大奖赛

类型：格斗
年份：2002

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲一拳把人打上半空，不知道真正的K-1拳手们能不能做到呢？（笑）

掌机上最初的格斗游戏大多为Q版形象的大头格斗，其代表就是原SNK的“《热斗》系列”。其实Konami也在GBA上推出过大头格斗游戏《K-1 口袋大奖赛》（编辑：喂，这次是Konami专场吗）。游戏以在日本很受欢迎的K-1搏击比赛为主题，并且采用了真人形象作为卖点。在选择拳手的画面里玩家就能看到一名名浑身肌肉的拳手形象。而进入了游戏之后，拳手们就变成了Q版造型，在被打的时候也会有比较夸张的表现，相当有趣。虽然游戏看似简单，但是打击感其实很不错，因而受到了不少玩家的欢迎，游戏的续作也在GBA上登场。说起这款游戏和铃的关系，恐怕只有比赛中那“叮叮”的铃声了吧……

圣铃传说

类型：横版动作
年份：1992

原机种：FC | 模拟器：NesterJ /NesterDs | 适用机种：PSP/NDS


▲仔细看的话，主角的攻击就是扔出一个个小铃铛，还伴随着清脆的音效。

应观众要求，最后一个游戏不再说Konami的了……《圣铃传说》是款Taito出品的FC游戏，虽然游戏是在FC平台，不过它的内容可是相当丰富。游戏里可用的角色有4名，他们各自都有自己的独特能力。主角的能力平均，可以进行弹墙跳；小龙可以在空中滑翔，火力也比较威猛；土人的HP最多，而且拳头能攻击到很多平时打不到的地方；老鼠更是能借助出色的攀爬能力在各种地形中上窜下跳。游戏的前四关是四名角色各自的关卡，而到了第五关之后就会一起出动，并且能随时切换，玩家可以根据当前关卡的形式来灵活换人前进，自由度非常高。

iPhone进行时

栏目主持：伊娃

随着APP Store的下载量突破10亿大关，iPhone的软件阵容也正式进入了一个百家争鸣的鼎盛时期。作为一款手机来说，在这么短的时间内能够拥有如此宠大的软件阵容、以及能够维持超高人气如此之久、甚至还有一群如此“买账”的狂热用户，这不得不说是一个奇迹，在经济危机四处蔓延的今天更属不易。让我们继续关注iPhone——这只不简单的手机！



情报速递

中国五星电器将设苹果店中店



中国的五星电器商场是全球连锁巨头百思买（Bestbuy）公司旗下连锁店，苹果公司已经同百思买国际部签订了2009年度全球战略合作协议，合作的项目就是苹果将在五星电器核心大店建立40个苹果产品的店中店，因而五星电器将成为苹果在国内的一级经销商。据悉，今年的五一劳动节期间，首批“苹果店中店”将率先走入5家五星门店，分别是南京的新街口卖场、无锡的胜利门卖场、苏州的石路卖场、杭州的文三路卖场以及常州的关河路卖场，剩余的35家将于9月底前陆续开业。五星电器苹果店中店里色彩缤纷，造型新颖的电子产品将一应俱全，iPod的最新产品都将第一时间在这里进行展示。届时，消费者不用出国门，也不用专程赶往北京苹果店，就能体验到最正宗的苹果服务。

《刺客信条》最新游戏画面公布



动作游戏《刺客信条》（Assassin's Creed）即将登陆iPhone的消息上辑已经报道过了，而日前欧美一家知名网站率先公布了本作的几张游戏截图，从截图中我们不难看出，无论是3D场景的刻画还是人物建模都做得相当出色，就是不知道音乐素质如何了。本系列最大的特色就是游戏的行为设定得非常自由，飞檐走壁如履平地、暗杀、跟踪、盗窃……等。而目前得以确认的是，该作是NDS版《Assassin's Creed: Altair's Chronicles》的移植强化版。本作将于今年夏天和大家见面，喜欢此类动作游戏的玩家可得欢呼了！



▲在高空中与敌人周旋。

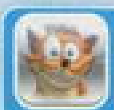


▲暗器、匕首、袖里剑……原作的各种设定似乎一样不少呢。

畅游APP Store

在上一辑的"iPhone进行时"的情报速递中就已经给大家报道了，iPhone APP Store下载总次数已突破8亿，而时隔半个月，下载次数已然突破了10亿大关！那么自2008年7月10日APP Store正式上线以来，在这短短的9个月时间里，2万5千多个程序当中到底是哪些应用为APP Store这惊人的下载数字作出了巨大的贡献呢？下面为大家简单介绍App Store历史下载排行榜排名前20的下载大户，喜欢的朋友可不要错过了哦！

付费应用软件前20榜单



Crash Bandicoot Nitro Kart 3D
古惑狼赛车3D

一款拥有12种跑道的3D卡丁车竞速游戏。



Koi Pond
锦鲤池塘

一款模仿在鲤鱼池中养鱼、种植的软件。



Enigmo
魔法水滴

一款充分利用iPhone体感操作将液体顺畅流入不同容器中的3D益智游戏。



Bejeweled 2
钻石迷情2

一款消除横向或竖向排列3个或以上的同色宝石的消除类游戏。



iBeer
iBeer

一款模拟啤酒在杯中晃动、冒泡甚至饮用的软件。



Moto Chaser
摩托猎人

一款采用精美的3D模型与加速传感器操作的摩托竞速游戏。



PocketGuitar
口袋吉他

一款模拟真实吉他并用手指拨动琴弦弹奏的音乐游戏。



Flick Fishing
弗里克钓鱼

一款充分利用iPhone的重力感受器和触屏功能的钓鱼益智游戏。



Tetris
俄罗斯方块

一款由EA出品的画面非常华丽漂亮的经典俄罗斯方块游戏。



Texas Hold' em
德州扑克

一款最多可同时支持9个玩家联机的扑克对战游戏。

免费应用软件前20榜单



Facebook
Facebook

一款同周围的人保持互动交流的社交工具。



Google Earth
谷歌地球

一款将世界各地的卫星地图用3D的形式真实显示的实用软件。



Pandora Radio
潘多拉收音机

一款通过Wi-Fi收听广播并附带闹钟功能的软件。



Tap Tap Revenge
Tap Tap 大变革2

一款支持网络下载新曲以及网络对战的音乐节拍游戏。



Shazam
Shazam

一款几秒钟之内闻歌识曲并支持中文歌曲的音乐软件。



PAC-MAN Lite
吃豆人简化版

一款通过触摸控制模式让你重温吃豆子的经典游戏。



Backgrounds
背景

一款供玩家免费下载喜爱的壁纸的软件。



Touch Hockey: FS5
触摸曲棍球

一款极具流畅动画及敏感度的桌面冰球比赛。



Labyrinth Lite Edition
迷宫简化版

一款通过水平控制让小球通过各种障碍直至到达终点的迷宫游戏。



Flashlight
手电筒

一款可以让屏幕变白或其他颜色以达到照明的效果的实用软件。

洛克人世界

大家好，《洛克人世界》又和各位读者见面了。不管什么游戏，都少不了一些秘技和BUG，而本次的专栏就带给大家历代《洛克人》游戏的一些经典BUG和秘技。

历代秘技简述

Rockman

机种：FC
发售日：1987年12月17日
定价：5300日元

想必发售在1987年的本作比一些正在阅读《掌机王SP》的读者都大吧（笑），由于"《洛克人》系列"在制作初便以高难度为标准，因此当时为本作而发疯的达人玩家可不在少数。游戏被钻牛角尖的玩家研究出"无限武器连打"等BUG也在情理之中。



无限1UP

在BOMBMAN（炸弹人）关卡中，BOSS房间门口有一个1UP，吃完后用梯子向左边前进一点后马上回来就会发现刚才吃掉的1UP又出现了，在这里把生命值吃满吧！

电梯杂音

在GUSTMAN（风人）的关卡中，无时无刻不在播放着的、接近爆音的BGM想必让不少玩家受不了吧，其实这也有解决的方法——只要先暂停游戏再取消便能使杂音消失了。

连打攻击

正常情况下我们只要对BOSS进行一次攻击就会使BOSS进入无敌状态，此时不论我们再怎么攻击都不会造成伤害。其实在本作中有一种能对BOSS造成连打的方法：首先使用特殊武器攻击BOSS，在BOSS进入无敌状态的时候马上按"选择键"，此时BOSS的无敌状态会马上消失，如果使用高连击的特殊武器，即使是最终BOSS也只用几下就能放倒，可以说本技巧是严重破坏游戏平衡性的一个秘技。

Rockman2
威利博士之谜

机种：FC
发售日：1988年12月24日
定价：5800日元

“《洛克人》系列”的第二作，正是由于前一作发售后赢得超高人气，所以隔年Capcom决定制作本系列的第二部作品，难度比起前作不仅没有降低，反而还有一些增加的趋势。也许难度也正是吸引FANS的一个原因，在难度增加的同时，系统也更加人性化，新增的密码接关功能使游戏过程轻松不少。



落下速度改变

在2代中很多关卡都有长距离下落的地形，而在本作的下落过程中，会随着时间推移，洛克人的下落速度也越来越快，这样很容易造成一些“惨剧”的发生。此时只要连续按两次START键就能让速度变成初始状态。

Rockman3
威利博士的末日

机种：FC
发售日：1990年9月28日
定价：6500日元

想必各位细心的读者看到这里也发现了，每年出一作的系列除了在难度上的增加外，价格也是一作比一作高（笑）。本作的难度可以说是全系列中较高的了，不少BOSS和关卡的设计都非常有挑战性，拥有众多即死地形和要算准距离才能通过的大坑等关卡设计使不少系列玩家都抓狂不已。



画面变慢

本作不少关卡和BOSS都有高速移动，跳来跳去的相当烦人，而所谓上有政策下有对策，玩家们也研究出一套使画面变慢的秘技，只要按住2P手柄的上，画面就会变慢，此时尽情地折磨那些烦人的BOSS吧！

高跳

本作最让人抓狂的不是BOSS和即死地形，而是那些必须要算准距离才能通过的坑道，但只要玩家利用此秘技就能轻松通过这些地形，首先按住2P手柄的右键，此时起跳就会发现洛克人会跳得相当高，并且即使是不小心碰到针刺等即死地形也不会变成“光环”。

Rockman7
宿命的对决

机种：SFC
发售日：1995年3月24日
定价：9800日元

经过几作的磨练，本作的价格终于提高到9800日元（笑），做为在SFC上的最后一作，本作的制作可谓相当用心，不仅体现在关卡和BOSS的设计上，剧情方面也一度脱离了前几作的框架，显得更有深度。新的变身系统也使游戏的趣味性增加不少。



格斗模式

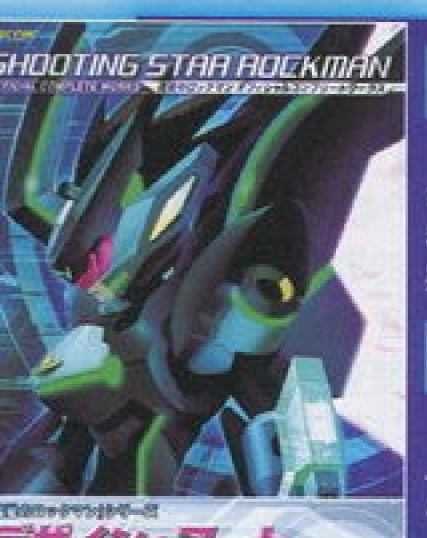
击败最终BOSS后，在结局动画里会有一段数字密码（1415-5585-7823-6251），只要玩家输入此密码开始游戏，就能以全物品拥有的状态开始游戏，但按住L+R再进入游戏的话会进入格斗模式，没尝试过的玩家，快来试试这种新的游戏方式吧！

洛克人

洛克人的必杀技为波动拳，输入↓↓B可使用，攻击力相当高。

弗尔特

升龙拳的使用方式比较麻烦，但比起洛克人的波动拳，威力有不小的提升，使用方法为在空中→→Y。



小消息

1.《流星的洛克人》设定集公布，难道“《流星》系列”就此完结？

C社一向的习惯是当一个系列完结时才会发售设定集，而在上月，C社在《流星的洛克人》的官网上公布了系列的设定集，资料本除了收录了“《流星》系列”三作的基本攻关、CHIP资料外，还将本系列的人物设计画等从未公开过的珍贵资料一并收录在其中，系列FANS必不可错过！本书现已发售，价格为2100日元（约120～150人民币），为了不涉及广告嫌疑，这里就不具体指名商家了，喜欢的朋友可以在淘宝上的一些日刊书店里买到。

2.Capcom公开招募“洛克人”新系列主角形象设计

日前，在《CoroCoro》二月号上公布了之前Capcom所说的“新系列”消息，但主要的内容作品却没有公布出来。杂志上公开招募新主角的形象设计，活动将于2月13日开始，到底新的《洛克人》将以什么形象展现在玩家面前，而又是在什么平台上发售，就让我们拭目以待吧！



在从前的"日语教室"里，编者就给大家说过日语在网络上的各种稀奇古怪的变化。这些有趣的缩写、谐音、颜文字又在近年开始流行的弹幕视频网站上得到进一步扩展，今天要给大家讲的就是全世界最流行的弹幕视频网站NICONICO上改头换面的"宅日语"。

NICONICO弹幕解析（上）

不知道大家有没有听过NICONICO动画呢？

ニコニコ动画（www.nicovideo.jp）是当前日本最流行的在线视频站，可以说是所有ACG爱好者的朝圣之地。不过相对于一般在线视频来说，NICONICO独有的"弹幕"系统可以说是最成功的吸引要素。该系统支持在播放的视频中实时添加评论，使得观看者有很强的代入感，俨然就是小型版聊。国内知名ACG视频网站ACFUN，其实就是借鉴了NICONICO的运作模式。

不过既然是日文网站，所有的弹幕自然都是日文了，因为一些2CH网络用语的存在，即使是懂得日文的朋友，也时常会看得一头雾水。本次就由我来给大家解析一下出现率相对较高的特殊用语弹幕，让大家能在观看时正确理解评论中隐藏的笑点。

另由于装13情结作祟，采用50音图解析法——虽然很想这么说，不过受限于教室的篇幅，只能每行解析3个，欢迎大家拍砖。

あ行

いさじ（i sa ji）

其实这是一个用户的ID，在NICONICO动画中演唱了大量歌曲的知名磁性大叔声歌手。不过真正使其名扬天下的，还是因为此叔将早安少女组的久住小春的知名单曲《バラライカ》（ba ra ra i ka）给替换歌词翻唱为知名动漫角色（大雾！）阿部高和的角色印象曲《やらないか》（ya ra na i ka），使其作为阿部高和同人御用CV在NICONICO取得了不可动摇的人气及叔音地位。大家可以轻易在"流星群"这个标签里找到这位大叔。



PS：关于阿部高和其人，未免有伤风化故不作说明，无所事事者请千万不要胡乱检索，以免产生不适症状。重复，这不是开玩笑……

うp主（うぷぬし，u pu nu si）

意为"动画上传者"。原句的出处是2CH。有些懒人在不切换输入法时直接以假名拼写，结果UP就变成了うｐ……这个句子最近也逐渐出现在ACFUN了，算是比较有趣的舶来品。

亿千万（おっくせんまん，o ku sen man）

初代弹幕的代名词。原句的出处是由高人将《洛克人2》的最终BOSS战前EX关卡第二关的BGM重制后填词，成为风靡一时的网络流行歌曲。而"亿千万"则是其中高潮部分最令人投入的歌词，无数群情激昂的视听者一到此处便脱口而出"亿千万！亿千万！"，甚至将整个视频画面完全覆盖并引起拖慢卡屏现象……本曲的名称为《思い出は亿千万》，向所有没听过的日文歌曲爱好者强力推荐。

か行

ktkr

绝对的莫名其妙！绝对的不知所云！ktkr这几个字母，竟然是“きたこれ（ki ta ko re）”的缩写！

“きたこれ”的意思直译就是“这个来啦！”，多是用在打开动画起就一直期待的场面或人物等终于出现的时候，表现视听者们按耐不住的喜悦之情。

空气嫁（くうきよめ，ku– ki yo me）

如空气般的妻子？NO！这是NICO弹幕知名特产的谐音弹幕。实际上这个词想表达的意思是相同发音的“空气读め”，用的是“读む”的命令形态，翻译过来就是：“拜托给我注意点气氛……”

孔明の罠（こうめいのわな，ko– me no wa na）

当意想不到的情况发生时，特·别·是·这些情况是人为的制造出来的时候，就会有视听者们发出这一评论。多数出现在改造版《马里奥》PLAY过程中，特·别·是·顶到隐藏砖块而死去的时候……



原出处是横山光辉的漫画“三国志”中的台词“待て、あわてるな、これは孔明の罠だ”（ma te、a wa te ru na、ko re ha kou mei no wa na da，原句意为“等等，别冲动，这是孔明布下的陷阱”。被2CH的闲得发慌的人们所征用，并逐渐流传开来。

さ行

最终鬼畜（さいしゅうきちく sai syu– ki chi ku）

当某种东西的程度已经到了不可思议的地步的时候，通常会用上这个词汇。比如：“最终鬼畜钢琴”，指的就是弹得令人不敢相信的那种……当然极少数时候也当作反语用。

原出处：

正常向：《怒首领蜂》的最终战BOSS的名称——最终鬼畜兵器黄流。怒首领蜂这游戏本来就是以变态的难度和华丽的弹幕出名的……

《东方》粉丝向：东方红魔乡EXBOSS的芙兰朵儿的主题曲《U.N.オーエンは彼女なのか》经过2次创作后重制为《最终鬼畜妹フランドール·S》。“《东方》系列”也是以变态的难度和华丽的弹幕出名的……

结论：飞机游戏容易出鬼畜（大雾）。

职人（しょくにん，syo ku nin）

对于某项作业已经到达精通领域的人，视听者们就称呼其为职人。以NICO动画上来分类的话：

弹幕职人：将评论以非常艺术的方式展现出来，或者是一次放出大量弹幕的人。（当然跟刷屏是不一样的）

字幕职人：负责将外语翻译为日语的人。

歌词职人：将歌曲的歌词对上时间轴打上去的人。

等等……

水银党（すいぎんとう，sui gin to–）



在NICO动画中，多数出现在《蔷薇少女》主题MAD中的弹幕评论，指的是拥护“蔷薇少女”中“水银灯”这个角色的团体，拥趸数量甚至可以创建NICONICO支部。如果在相关动画的弹幕中见到“银样”、“姬样”之类的词汇，八成就是出自水银党之手了。

た行

ちょwwwおまwwwww（cho o ma）

“ちょっと！お前！”（cho tto！o ma e）的略称，在情节比较有趣的动画中基本随处可见的句子，基本是用在令人焦急同时又非常有趣的情节转折处，视听者按耐不住地吐槽了：“喂！我说你……！（锤地）”——大概这样的感觉吧。

钓り（つり，tu ri）

实际内容与预览图和标题完全无关的动画被称为“钓り动画”。

当发现动画内容有异后，大部分的视听者会在前排郁闷的打上弹幕“钓られました（tu ra re ma si ta）”之类的，也就是说“咬勾了”、“被钓上来了”，与国内论坛回帖“标题党！”比较近似。

这种动画算是比较令人厌恶的类型。当然如果内容本身就是为了搞笑而存在并制作得比较有新意，倒也有不少人慕名前来被钓。

东方（とうほう，to– ho–）

与其说是弹幕式评论，不如说这是一个系列。《东方》是由ZUN（某人的笔名/ID）所创作的弹幕型STG，关卡设计、美工、音乐、人设全部一手包办，被各国《东方》爱好者亲切地称呼为“ZUN神”。因为ZUN认同二次创作，使得东方衍生出的二次作品非常丰厚，逐渐在NICONICO形成了一股强大的风气，甚至使人产生“现在NICO就是东方的天下了”这样的感觉。



好了，写到这里尚意犹未尽，但篇幅受限，只能下辑再见了。

主持 马修
插画 西瓜树

掌门人

VS

经常有读者朋友来信问，“掌门人”投稿要怎么写，有什么格式？要写哪些内容？马修这里就回答一下，其实“掌门人”的来信不属于投稿，因为大家都是交流。既然不是投稿，那也就没什么格式标准限制了，有什么故事、有什么心事甚至和游戏无关的高兴事郁闷事都可以写来，只要不是草到看不清字，小编们都会看的，而且看的绝不仅仅是刊登在“掌门人”上的这些。这里再次欢迎大家来信交流，让我们这个联系读编的平台越做越精彩！

与我无关

暴汗……中国龙限定版iDSL销售时，我还在想“与我无关”，今年农历新年过后，因为以前的NDSL被没收，就一咬牙买了台新的iDSL，而那店里又没了普通的，就多花40元买了中国龙。还有，最近不知是不是本人游戏玩多了，总觉得对一些事多了种病态的谨慎，比如每次玩完NDSL以后会很习惯性地擦掉指纹。

南宁 猫猫

马修：猫猫握握爪，中国龙、NDSi发售时我也都觉得“与我无关”，然而现在却都……

LIKY：这就是缘分啊，你们都认了吧。

和我无关



我每辑《掌机王SP》都是买两本寄两张回函表，可没中过二等奖，没上过两次"掌门人"，没上过两次"FAQ电台"，没上过两次"交流空间"，寒心呀！还有，我有一个电脑用的PSP模拟器，英文的，但不会用，不过模拟器一定能用，小编们能给看看不？也算给广大没PSP的玩家一个……可以的话给我一个QQ邮箱地址，我给你们发过去，最后，将"热点大家谈"栏目的问题在回函表上留个空回答吧。

呼和浩特 李新

伊娃：平常心平常心，一本书、一张回函表就足够了。

米格：目前PSP的模拟器还不完善，否则我们也早介绍给大家了，其实我们也在一直关注着呢。

还我机来！

小编们给我评评理！某天因为约好要去同学家联机，所以我把NDS放在书包里带到了学校（平时我基本不带到学校的，因为怕给没收）。结果被一个爱打小报告的同学知道，那家伙还跑去告诉老师。更可怕的在后面，那同学把老师带到班上时我刚好不在，她竟在没经过我同意的情况下打开我的书包把机子拿给了老师！我回到班上后老师当着全班同学的面臭骂了我一顿，机子也被没收了，那个打小报告的女生还一副好学生的样子跑来说什么别沉迷游戏了对将来不好……我开始考虑要不要揍她一顿了。

江苏 王力

乌冬：遇到这种情况实在是很无奈，可千万别为了这个而向同学动粗啊，现在最重要的是想办法将机子要回来。

洋葱：不过竟然擅自开别人的书包，这行为过分了点。

马修：跟老师好好说说要回来吧，关键是以后要堤防打小报告的人。



呜呜呜，小轩哥离开《掌机王SP》编辑部了，好伤心啊！以后《游戏美图秀》这个栏目怎么办？谁能让它一直保持小轩哥的风格啊……（T_T），而且小饼哥也低调的离开了……他们还会回来么？另外打听下，中奖的概率是多少啊？是不是比刷天麟（《MHP2G》的稀有素材）的概率还小？

上海 凌翔

洋葱：大家放心吧，洋葱一定会继承宇轩的"遗志"，将美图秀这个受欢迎的栏目办好的！

羽纹：我可以保证，抽奖的中奖率……绝对比拿到一个天麟要低……

哎！伊娃姐姐刚来，宇轩大哥却又走了。唉，大喜一场之后又得大悲一场！不过……还好"掌门人"里越来越多姐姐了，嘟嘟姐姐、洋葱姐姐、伊娃姐姐，从那时的全是爷们到现在，太好了。对了，还有我们的胧月姐姐呢（邪恶地笑）！

广州 宁科豪

洋葱：这说明女玩家越来越多了啊。

嘟嘟：女玩家一点不比男的差，不服气的可以和洋葱试一试FTG。

伊娃：而且女玩家玩的游戏也绝不是传统玩家们认为的简单可爱，是吧，月姐姐。

胧月：……

NDSL还是NDSi?

各位小编们好啊！我是《掌机王SP》的忠实读者，PSP玩了三年，最近想买NDS了。苦于不知买NDSL还是NDSi（以前从没玩过NDS），可爱的小编们能给些建议么？我只用于玩游戏的。还有，希望能在今后的口袋光环中再次看到小编们生龙活虎的身影，望越办越好！

hjwy1988

马修：看你的需要而定。如果你喜欢玩的游戏需要有SLOT2端联动（如《口袋妖怪》），那么还真得用NDSL。如果不需要SLOT2端联动，那就买NDSi吧，不仅屏幕大，更有新功能，而且还有专门对应NDSi新功能的游戏。

现实与梦想

曾经立志要当小编，圆我儿时的梦想，我对游戏非常感兴趣。然而今天买到107辑《掌机王SP》，发现才到两年的轩哥竟然走开了，不禁有些感慨，记得我的第一本《掌机王SP》是67辑，当时的轩哥好像刚来，还经常被人欺负，可转眼就要分别。在"小编寄语"里看到宇轩提到"女朋友"，难道轩哥戒荤了，要见丈母娘才走的么？可LIKY也结婚了啊！看来我还得考虑一下，以后是否去当小编，毕竟，现实与梦想是有差距的啊.

锦州 西门猪

马修：说实话，对于软饼干、宇轩两位同事的离去，我也觉得很舍不得，毕竟是一起共事多年的朋友兼同事，然而人的志向也不是一成不变的。这里也给想当小编的朋友们强调一下：这是一份工作，辛苦和责任都是一直相随的，并非是只打游戏就能拿到薪水的美差，当然，待遇和荣誉也都是有的，更重要的，是有一群志同道合的朋友和一个融洽的交流游戏的氛围。在现有的志向改变之前，为其努力肯定不是坏事。

患难见真情

没有小P好痛苦啊！话说我的朋友可真好，我的PSP丢了以后，他俩后来居上也丢了，一个被偷，一个在东门被抢，真是患难见真情啊！啥？我的咋丢的？咱在火车站整理包时放在桌上忘拿了。末了再赞一下，你们的光盘质量很好，怎么掰都掰不断。

深圳 面

洋葱：还以为你朋友把他们的机器借给你了……

伊娃：这种共患难有点无语。

羽纹：为什么要把光盘掰断啊？



马修：丢的就算了，竟然还有在东门那样的闹市被抢的，用深圳的治安当作例子虽然有点极端……但，大家还是小心吧。





第一台掌机

这是我第一次寄回函，还有些小小的激动呢！告诉小编们一个好消息，我的第一台掌机终于入手了，不过再有20多天就会考了，所以决定先把小P放一放，先以学业为主，最后祝小编们身体健康，《掌机王SP》越办越好！

南京 小忆

马修：做得对，玩家嘛，就是要拿得起放得下，真因为沉迷小P耽误了成绩，日后你见到它都会觉得尴尬的。

天堂与地狱的无奈

这样的标题实属无奈，因为我又被你们狠狠的“耍”了一把。不知道这次是第几次了，因为有个习惯：拿着《掌机王》看时只要一翻页什么最显眼就先看什么内容先。昨天朋友帮我带回107辑《掌机王》，当翻到那106页时有着这么一张图，这张图有这这么一位人物，而这人物我一眼就认了出来：“加鲁西亚”！是《黄金太阳》的加鲁西亚！《黄金太阳DS》要出了！

对于一位《黄金太阳》的超级FANS来说那个感动真的无法形容啊，可是才让我激动了那么3秒后就发觉不对劲的地方了，怎么下屏全显示中文文字啊？带着这个疑问就去阅读了文字，可第一句都还没读完头顶就嗡嗡做响了……唉，都二十来岁的人了本不该那么冲动的。

去天堂用时3秒，从地狱回来就难以预料了……最近过着无电脑的生活，祝陪我们一起走过游戏日子的小编去新的环境顺风顺水，也希望新来的小编多多加油哦！谨希望下次不要“骗”我了。

被骗人 李行

马修：看到这封信的时候，我在想对于一个如李行同学般较真的读者来说，这真是悲剧；然而在我用了10分钟翻了106、107、108辑的16、106及160页并仔细寻找后，终于悲哀地发现，被骗的是我……

网上看到“翘楚”二字应该是生平第一次，“掌机王自由谈”《往事》的字里行间充满不少四字成语，而且在《妇女能顶半边天》中劳拉里也认出了“翘楚”，逐渐觉得自己的文学底蕴慢慢泯灭了，脑海中联想得到的不过一二耳，唉，真羡慕人家的文笔。话是这么说没错，可光在这里空闲木有什么用呢？自己多看看书，多刨刨本，或多或少会改善些吧。同时也感慨中国文学的博大精深所在，涅槃、翘楚个人就觉得不是一般的好，当然，是要在一个语境里，一个非常美妙的语言环境中用上它们……

广州 Ready

马修：我个人感觉《语文》课本里收录的词汇已经够用了，当然多读书多积累更好。不过词汇也好，成语也好，都是服务于内容的……

雷伊：一说到这个话题，马修就来了劲头，而且忽然会变得一本正经。

可怜的小P

我的小P真可怜啊，才玩了不到一年就遭到了天灾。话说我和弟弟去河边玩，那小子竟然揣着我的PSP去逗小鱼了，不一会就听咕咚一声，我弟弟手快，迅速捞起小P，然后又吹水又控沙子，可是最终还是……555，活过来了！

吉林 土豆



马修：不错，竟然救过来了……看前面真替你捏了一把汗呢。



盲先知：不是“天灾”，明明是“人祸”嘛。

地球一小时

我写下这张回函表是3月28日，不知道小编们什么时候能收到呢？今天是全世界关灯一小时的重要日子，不知道全世界有多少人会做这件事。今天我在8：30～9：30的时候关了一小时灯在床上玩NDSL，特别有感觉！

广州 黄浩伦

乌冬：黄读者说的是近来美国环保组织发起的“地球一小时”的关灯活动吧，不知道其他编辑是怎么样，反正我是忙得无暇去顾及这些事情了……

羽纹：没睡着么，最近我关灯上床玩游戏必定20分钟内见周公去，寒……

马修：那天的那一小时，本人将除了路由器和集成器外的一切电器设备都关了，然后玩掌机+上网，一小时很快就过去了。

糖衣炮弹

我根你们！在初三忙碌的时候还要我这个老铁杆写信给你们，你们都不让我上一次掌门人，害我天天在同学面前说：“昨晚我又梦到俺上了这辑掌门人了！”我决定了，如果小编让我上一次掌门人，我就一次订一年的《掌机王SP》，以此来证明我对《掌机王SP》的支持，怎么样？君子一言，驷马难追！

江苏 玟玟

乌冬：哼哼，糖衣炮弹是吧？你以为小编都是那么势利的人吗？再说了，这样做的话那不是对别的读者不公平了吗，如果每个人都这么做，那“掌门人”还成什么样了，所以说，这位同学，你的这种做法是不对的。

伊娃：乌冬，你已经中了糖衣炮弹了……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第15辑、第17辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、101、102、104～109辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～17辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》，定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



为什么高宏飞上了“掌门人”我却没上！是我介绍他《掌机王》的！太不公平了……

广东 齐振宇

为什么二强当了老板我却没当！是我告诉他开快餐店的！太不公平了……

我对上“掌门人”绝望了，结果上了；我对上“交流空间”绝望了，结果上了；为什么我对中大奖绝望了，我又没中呢？

广西 蓝力潮

很明显，前期运气消耗太大！

宇轩走了，我们都失去了猥琐……

长沙 单眼皮

这个句式最近很流行啊，好像出自《我的团长我的团》。

为什么宇轩也离开了呢？两个人在同一时刻走让我很受不了啊！米格这下孤独死了……

北京 甫之道

离开的能给大家留下如此美好的回忆，相信软饼干和宇轩两位同学也会很欣慰的。

软饼干和宇轩兄，一路走好！（默哀ing……）

北京 气体蛇

近几天来，全国各地读者纷纷开展了“缅怀饼轩”纪念活动……

看到宇轩的道别语后，我落泪了，忽然间我想到了扎克斯，看到扎克斯的离去，我也落泪了，我会永远怀念宇轩和扎克斯的！

封开 叶海

大家放心，宇轩远没有扎克斯那样悲情。

能往《掌机游戏综合发售表》里加上一些货币的汇率信息吗？不然算售价太麻烦啦。

深圳 海神

现在这个时节汇率一天一变，有时变动还很大……而且在国内，也免不了被奸商抬价。

又有新小编加入了，这样一来就有三位MM小编了，相信这会给众编带来不小的动力吧。俗话说：男女搭配，干活不累。

安顺 平浩

某些小编确实动力十足呢，可是不包括我，哈哈。顺便点评下：平浩同学长得蛮精神的。

没买机前口口声声说支持老任要买小N，结果却不是……人啊，有时就是这么矛盾！

莆田 R·S

自己喜欢、玩得高兴就好，不必太拘泥于主机立场阵营这些。

NDS被爸妈没收了，只有大假时才能碰一碰，还有70天啊！坚持……

南京 PD

大道理就不讲了，跟爸妈说点好话，争取在五·一长假先爽上一爽。

PSP版《鬼泣》出了吗？这个该有了吧？

广州 小肥

这个真没有……

还有60天，我就要赶赴象牙塔战场！这注定是一场恶战，不是我死，就是我亡……唉！

常州 水龙吟

过去的都已过去，在“象牙塔大战”前剩下的日子里好好努力吧。

下辑预告

《掌机王SP》110辑 5月上旬上市

攻略预定

PSP 七魂 迷宫制造者编年史

NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

PSP 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声



最近某天有空去逛，顺手买了两个小模型回来。诸位可能也发现了，我在万花筒栏目里所介绍的大多都是模型相关的信息，这和平时比较喜欢关注这些玩意也很有关系，今天就来聊聊模型的话题。

最早接触模型的时候还很小，和老爸经常路过市里一个还算有规模的模型店，虽然对里面卖的那些战机、坦克和舰船一无所知，但是还是对这些比较感兴趣。后来某次老爸买了一盒F-16的模型给我，把我高兴得跟什么似的。趁着放假想把它做好，结果手笨出了点意外：我把半瓶类似502性质的胶水洒到了飞机翅膀上，结果这机翼上最后既有胶水的痕迹，又有我慌忙中去擦留下的痕迹，反正是完全不能看了。不过就算是这样，我到最后还是坚持着把它最后做完了，虽然样子难看的很，但毕竟是咱第一次做的结果啊。

开始接触机器人相关的模型是上大学之后的事情了，某次在学校附近的农贸市场里发现了一个小小的玩具店有卖翻版的高达模型，价钱自然是非常便宜，只要10块钱就能买到一盒HG档次的。虽然学生时代钱包紧张，但偶尔也会去买上一盒回来玩玩。不过这些模型毕竟是翻版，一些板件的质量可是相当的差，不对称、插不进去都是小问题，有些件连形状都没铸出来就让人很难办了。印象非常深的是当时买的一台扎古左肩上圆圆的肩甲整个是坏掉的，但是没有肩甲又特别难看，后来不知怎么的突发奇想用了半个小核桃壳套在了它肩膀上，虽然看起来很滑稽，但至少也是聊胜于无吧。

后来在工作了之后，模型这个爱好也没丢下。虽然开始买正版的Bandai模型，不过这时还是以最便宜的BB战士（也就是大头版）为主，毕竟动辄几百块的MG模型实在太贵，很难消费得起啊。话说模型这东西真是个坑，想作出好的效果，就得下血本下功夫去搞，什么平口钳、砂纸、清洗剂、勾线笔、喷枪全都得用上，且不说要花多少时间，光是这投资咱口袋里的银子就不够啊。所以到目前为止，笔者还停留在素组之后勾个线完事的阶段，那些高端技巧就不涉足了。至于传说中最强的PG级模型，看看兜里的银子和自己的笨手后还是决定，这玩意还是留给别人去完成吧，咱就不糟蹋好东西了（泪）。

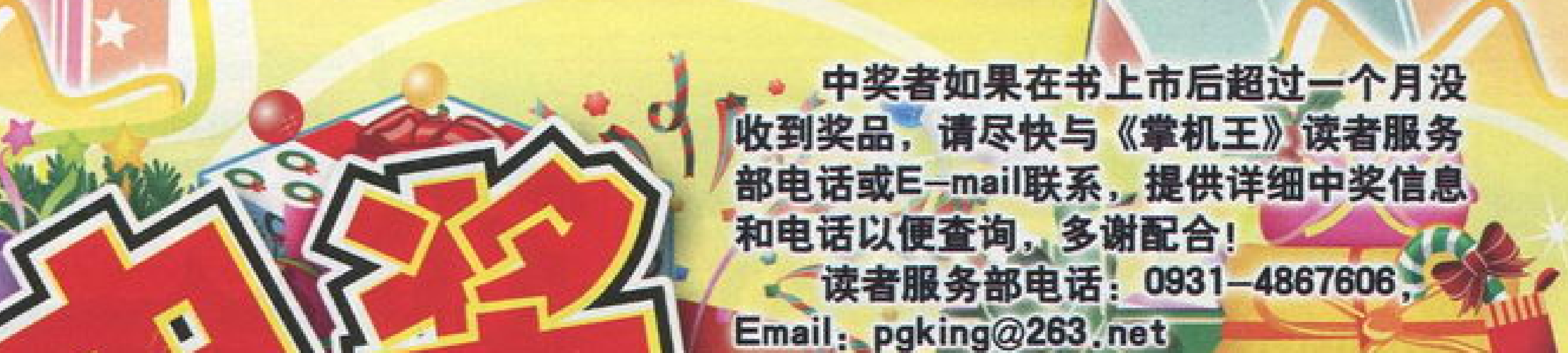
▼"值钱的都交出来！" "老兄你一脸主角相就不要出来搞打劫了，赶紧拍你的动画去吧。"



▲"联邦的机体都是怪物吗！" "绿色无角一倍速不配和我这样的主角斗！"

▲即使是BB战士，GP-03D的个头也不小。





中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第107辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



NDS烧录卡 6名

乌鲁木齐市	崔圣奇
福鼎市	邓维尔
玉林市	吕伟立
深圳市	区宇祺
佛山市	严冠锋
长沙市	朱江

二等奖



NDS烧录卡 5名

电池、耳麦、电源

太原市	郭威
北京市	王若文
九江市	吴飞
衢州市	严家
锦州市	赵路晗
天津市	赵永亮

三等奖

北通掌机周边 6名

西安市	贺一鑫
上海市	季向然
三河市	王清鹤
成都市	薛鹏
安顺市	严浩
银川市	袁书婷

U2DS烧录卡



《掌机王SP》第107辑DVD问答一 中奖名单

Vol.107 有奖问答答案：B

3名

有奖问答中奖名单

广州市	黄浩伦
湛江市	陈永财
汕头市	林少忠

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



栏目主持 伊娃

自然界有许多致命的掠食者，有些给人深刻印象，有些则已灭绝。但还有一些鲜为人知的食肉动物被人类所低估或忽视，它们的捕猎技巧非常神奇，堪称专家级杀手。

十大被低估动物杀手

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-787350.aspx

军蚁 庞大捕食军队

角鹰 世界上最强健的鹰

白须蛛 最聪明的蜘蛛

变色龙 三万分之一秒内袭击猎物

北美短尾 制造神经毒素

蜜獾 可爱杀手

（完整内容请参看论坛原帖）



108辑热点回馈之

愚人节，你被“骗”了吗？

“愚人节”虽然不是法定节日，但大家普遍对这天的假消息报着玩笑的心态一笑置之，而各种出于玩乐目的的假消息也在这一天层出不穷。如今愚人节已经过去好几天，很多消息是真是假也有了答案，本辑我们就来聊聊：愚人节，你被“骗”了吗？

我没被骗到，全都见切了。

被流放的水元素

我都必闪了。

lilili619

那天我根本就不在。

justis136

一般都是我骗人的啊，不会给人骗我的。

saifip

世上有两种人，一种是骗人的，另一种是被骗的，你说我属于哪一种人？

傲皇.金木

那啥，干了件挫事，把老师玩了，估计最近不好过了。

小白一个

愚人节要警惕是对的，但太疑神疑鬼了也误事，比如我就连真的《Fami通》新作情报也一棍子打死了。

albertsnake

我们这边没有愚人节的气氛。

树多村光

被游戏网站的假消息骗了，亏我还当真了。

darkwave

我寝室里一可怜的孩子被女生骗了，说有事找他，结果跑过去傻等了10分钟……

chenchao45

被许多华丽的CG骗了买游戏，却发现游戏素质不是想象中的那样，所以我现在淡定，先看测评再买游戏。

pxwpxw1

貌似有人想骗我，结果无意间全部见切。

czs0197

本着我不下地狱谁下地狱的大无畏牺牲精神，我被骗了……假新作情报恨死你！

天雷残梦

一般来说，如果是假消息或假新闻是不会有第二篇第三篇的，所以有些不太好分清真假的新闻只需要等待上一段时间就可以分清楚了。

rjc0110

我们全班60人被那年过半百的美术老师骗了……

lylmyself

唉，被骗到了，《DQ IX》提前上市，我竟然信以为真。

MSFANS

不放假的节日在我眼里都不是节日，更别提过不过了，一个人惬意！

wuyan6284513

愚人节？呀，我都忘了……

青纱云扇

所谓的骗只是人与人之间的交流方式之一，只要有一颗宽容的心，其实天天都是愚人节。

conis

本来以为会是有趣的一天，结果周围人都无视这节日了。

BelongTogether

一时失误吃了抹牙膏的饼干……

xxxholicx

话说众小编被骗纪录是什么？

xxxholicx

愚人节前后几天神经绷得都很紧，但还是被骗进一个点20多下才能关掉的网页。

马修

本辑热点话题 109辑热点话题之PSP版《鬼泣》停止开发



《鬼泣》是Capcom旗下的ACT大作之一，而早在PSP发售之初，Capcom的著名游戏制作人田中刚便正式公布了PSP版《鬼泣》，并强调不是移植作品。一转眼，4年多过去了，不久前，Capcom官网的开发作品中不见了PSP版《鬼泣》——历经4年多的PSP《鬼泣》开发计划终止！本辑，我们就PSP版《鬼泣》停止开发来展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年4月23日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关



FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。本次我们将要解决“PSP固件升级”、“NDS烧录卡金手指氧化”、“GBA键位损坏”的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK，FAQ，Let's Begin!

米格：首先让我们来看一则来自读者“MR.5”的问题，他说自己的PSP由于版本过低，无法玩许多新游戏，但升级后又怕自己呕心沥血打出来的完美游戏记录就此化为泡影。更重要的是，店头升级是要花钱的，自己一个穷学生花不起，而上网下载升级，又怕风险太大，万一落个赔了夫人又折兵的，还不如老老实实打自己的游戏。其实只要按照我们相关文章中介绍的升级步骤进行升级都是不会出现问题的，而关于存档，灵活掌握降级方法后，可以把存档备份在电脑上，想玩再通过神奇电池工具降级到旧版本就可以继续进行游戏了，或者是使用存档解密、加密工具自己对存档进行升级。如果实在升级机器没有把握，而且又没有银子花给电玩店，更好的一个办法就是参加“天下聚会”啦，聚会上总会有好心的老手帮你升级小P的！

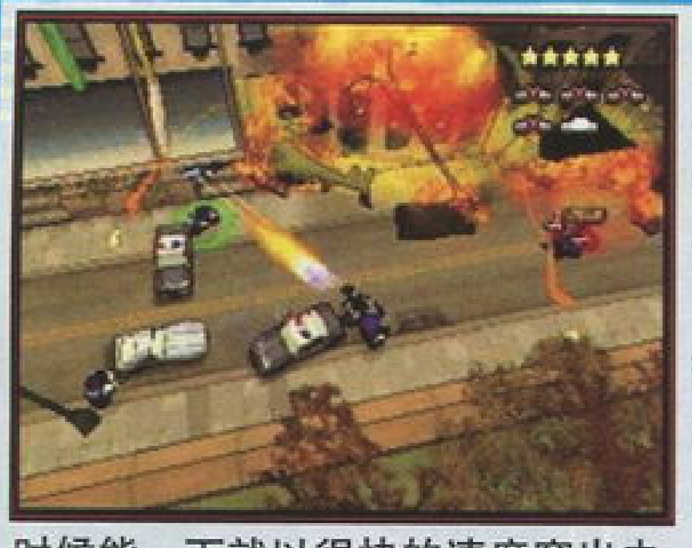
米格：最近有读者反映自己在NDSi上用某品牌的烧录卡总是打到一半就死机，或是开机找不到烧录卡，究竟是什么原因呢？其实不仅仅是NDSi、NDSL、NDS上使用烧录卡也存在类似的问题，因为烧录卡金手指部分经常会氧化或进灰，导致接触不良，如果你在玩游戏的过程中轻微的摇晃导致正好是金手指变脏的部分接触主机卡槽里面的导电线就会出现资料无法读取的死机现象。而至于开机无法识别到烧录卡也是同样的原因。这时可以将烧录卡拔出重新插上试试，如果反复拔插多次仍然无法识别，可以将烧录卡取出后对着金手指部分吹气，吹气后里面的水蒸气附着在金手指上可以加强导电，当然，如果是主机进灰，也可以对着卡槽吹吹气，之后再插入烧录卡或进行游戏，问题是不是解决了呢？

米格：西安的**戴立伟**读者向我们询问到：“我GBA的R键坏了，有何办法修复？毕竟有时玩游戏需要有R键呢！拜托！小编！GBA的问题也要登啊！（T T）”只有一个解决方法——拆开，先看看导电胶皮有没有损坏，坏了的话就去游戏店换个胶皮，应该用不了多少钱。胶皮没问题的话就不管有没有灰，先把导电胶皮和导电金属垫好好擦擦。需要注意的是，GBA外壳的螺丝需要用Y字口的螺丝刀才能打开，一般的商场和游戏店都有卖。其实GBA的拆装还是很简单的，只要不是主机问题，自己都可以动手解决。

FAQ电台

最近PSP-3000破解又绽放出新曙光，不过经过半年网上PSP-3000破解曙光的忽悠，恐怕PSP-3000的玩友早就要对这类消息麻木了吧。到底新漏洞是否能用来刷写固件，还是让我们一起拭目以待！

乌冬：南京的**王晓风**读者来信询问：“《横



行霸道唐人街战争》里的赛车游戏中，电脑操作的赛车在比赛刚开始的时候能一下就以很快的速度窜出去，而我的车总要慢慢启动，这里有什么秘诀吗？另外，哪种车比较适合去跑这些比赛呢？”赛车的启动其实是有一个小技巧的，在比赛开始前倒数读秒的时候，玩家可以同时按住Y键和B键不放，这时赛车尾部会冒出黑烟。等读秒结束后松开Y键，赛车就会以很快的速度启动。玩家可以注意到这时赛车走过的轨迹会带有火星，这火星在平时可以烧到路人的。说到赛车的话，个人比较推荐SABRE GT这辆车，速度和操控性都相当好，在路上也算是比较常见。

乌冬：来自湖南玩家**王欣**的问题：“小编们好，我想问一个关于《魔界战记2 携带版》的问题。据说堕天使フロン可以成为同伴，可以告诉我她的具体加入方法吗？”首先必须要进入第12话且游戏的总时间超过40小时，这样暗黑议会中就会出现议题“别魔界の魔王と战いたい”。议题顺利通过后玩家会与ラハール和フロン这两人战斗，获胜后フロン加入队伍。

FAQ电台 重庆西部动漫节“天下聚会”预热中，5月1号至3号，聚焦重庆国际会展中心，届时《游戏机实用技术》小编多边形将莅临现场哦！

乌冬：接下来是南通**袁原**读者的疑问：“《梦想灯笼》到底有没有配音，是不是因为ISO的问题无法听到？另外两首主题歌是不是也是假的？游戏里根本听不到。”游戏版的《梦想灯笼》没有配音，只有特典DRAMA和预告片有，这点确实很不厚道。两首主题歌可以听到，前提是要打出各务和舞的真结局，前者对应《剑之舞》，后者对应《跨越时空》。

羽纹：无锡的**刘斌**读者在玩《无双大蛇 魔王再临》时遇到了问题：“游戏中有那么多武器属性，我该选择什么比较好？”一般来说，炎、冰、雷、阳、斩这五种基本属性中，后面两个属性是每个武将都推荐装备的，炎的作用是给予敌人持续伤害，是否装备可看个人喜好，冰和雷的相性极高，推荐一起装备。极意、旋风、神速的作用也比较大，不过注意旋风并不是任何武将都适合装备的，有些武将装备以后技能的效果并不明显。背水可以说是废招一个，不要用来浪费属性槽了。



FAQ电台 PSP上的多功能软件iR Shell推出了新版，新版加入了多任务支持，可以同时运行两个程序。而NDS上由国内网友“风の鱼”修改的MoonShell再放出新版，加入了众多官方功能，更适合国人使用。想了解软件的具体消息，请参看本辑的“玩转PSP”、“玩转NDS”栏目！

羽纹：广州MM**小柔**来信中问道：“之前从来没有玩过‘《小小宠物店》系列’的游戏，看了上辑的游戏介绍后我便产生了极大的兴趣，游戏真的很有意思，画面非常干净！但是我玩来玩去也就只有最开始的那几个小宠物，没有看见有新加入的宠物呀，请问新的宠物是要去哪里领养吗？”看来这位读者并没有太仔细看初期的教学小提示呢，每当游戏到了一定进度的时候系统即会提示有新的宠物需领养，这时你可以前往地图Pets Plaza，地图上方的几栋建筑物中名为Meow Market的就是宠物领养中心，此时只用花费一定数额的金钱就可以领养了。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语

伊娃

★某晚打电话回家，跟父母亲聊了十多分钟后，姐姐在旁边提醒父亲将去医院做身体检查的事情告诉我，当时我就紧张得一身汗了。因为父亲为了我们几个孩子的成长多少年来都身兼数职，非常辛苦，又好烟酒，做子女的不免要担心他的身体。幸好检查结果出来后，肝和肺都非常健康，就是心脏有些心律不齐，这都是常年无形的巨大压力所致，医生嘱咐尽量不要给自己太大压力就好。爸爸，有女儿在，您就别太操劳了，多保重身体！

◆圣诞老人说所谓幸福是有健康的身体、有深爱你的人。在这里伊娃祝愿所有同事和读者的父母亲都健康平安。

紫枫



◆**这就是一狗屁**

某人迷上一部台湾八点档青春偶像励志片，曰其剧情"相当好看"、内容"非常精彩"，主角们"十分搞笑"，遂拉我同赏。看着一堆平均年龄至少比我小15岁的所谓"青春偶像"们在那里嗲声嗲气地装傻充乖、拿愚蠢当天真、用恶心当搞笑……后果可想而知——我终于知道这个世界上还有那些无论你怎么"吐哇吐哇"都不会习惯的东西了……

耶稣基督啊、如来佛祖啊、上帝啊、三清道尊啊、安拉啊、上天各个部门的管理人呐，原谅我在这一辑的寄语里使用了如此"低俗恶劣"的标题，贫道才疏学浅，实在是找不到一个合适的词语来形容这些"新世代青春消费主导群体"（某人语）们迷恋的那些所谓明星以及他们的"精彩大作"了。呃，对不起，我再去吐会儿先……

乌冬

◆4月里新番里有两个是比较出乎我意料的，第一个是新《钢炼》，本来对它还挺期待的，但看了两集后觉得很一般（各位钢粉别打我），难道说没了水岛精二的《钢炼》就真的不成了？希望后面的几集能改变我这种看法。

第二个则是《轻音》，这个无疑是4月新番里的黑马，故事的构成非常简单，讲述几个中学生为了组成自己的乐团而不断奋斗的热血故事（伪），但是但是，关键在于它改编自四格，主角是四位性格各异的MM，片子由"京阿尼"制作、动画人设由堀口悠纪子担当，这些要素不由得让人联想到了2007年那部红得发紫的动画，好像是叫什么星来着？

米格

★最近肚子里怀着小宝宝的表姐回到了深圳，去机场接人、陪姐姐逛街买东西，再到一起爬山吃饭，两天的休息日一下子安排得满满的。不过估计等宝宝生出来，我这当舅舅的就更要忙活一番了。

☆说起舅舅，就记得小时候舅舅都要给外甥在正月十五买灯笼，院子里一群孩子们总是比谁的灯笼大，谁的灯笼更好看，不过现在貌似蜡烛灯笼都变成电灯笼了，玩起来乐趣减了不少啊。

◆最近看了一部叫《超速绯闻》的片子，让人不免感慨生活在娱乐圈的圈民不论几流，都活得那叫一个累啊！不过片子风格相当诙谐搞笑，推荐给大家！

嘟嘟



◆某日跟几个小学同学聊天，得知某位男同学正在四处寻找四片叶子的三叶草，顿时无语。原来该同学准备跟一女生表白，四叶的三叶草则是对方给出的题目……虽然四叶或者五叶并非不存在，但我实在很匪夷所思，竟然还会真的有人去用心地寻找这么个被二维世界和电视剧吹得神乎其神的虚幻东西，该说他们太不切实际还是我太现实呢？

◆两只可爱的瓦伊到了。哦耶！

LIKY

◆感觉《英雄》也开始“烂尾”了，现在每次看着看着就打瞌睡，相比之前几乎每集都有一个高潮，然后结尾留一个悬念的精彩，现在实在是平淡如水。第一第二季有着明确的主线，人物多而不杂，脉络清晰，而现在剧情是越来越混乱了，怀疑导演是不是因为摊子越铺越大有点无法驾驭了，只希望不要像《越狱》那样落得个晚节不保。

◆以前过马路经常会跟车抢，想着你反正不敢撞我的，现在越来越不敢了，因为学车之后深刻地体会到马路上真有不少把油门当刹车踩的新手，而就在昨天考试现场，我旁边一个哥们直接把车开上了侯考厅的台阶，把台阶上的座椅和车前灯撞了个稀巴烂，还好座椅上没人。

雷伊

■4月10日回家打开PS3，进入PS商店后满眼都是《FFⅦ》的画面，才知道PS商店中放出了《FFⅦ》的官方模拟器，虽然价格比一般官方PS模拟游戏的600日元要贵上许多，但还是毫不犹豫地买了下来。《FFⅦ》、月底的《Persona》、下月中旬的《梦幻骑士》，再加上正在重温的《妖精战士》和《荒野兵器2》模拟器，最近一两个月我仿佛又回到了10多年前那个最让自己难忘的游戏年代。那个年代产生过无数值得我怀念的游戏，但看看现在的游戏发售表，除了复刻或重制的游戏外我却已经很难找到自己感兴趣的游戏，是游戏变了，还是我老了？

马修

◆很火星地听到了殷承宗在1970年弹奏的《黄河》，相对于郎朗的激情浪漫，这首融合了诗意、豪迈、觉醒、顽强等诸多情感的交响乐在那个特殊的时代环境里，在李德伦老先生的指挥下听起来更加铿锵澎湃。

◆深圳有些人实在是彪悍得可以，比如我写这小编寄语的前一天，新闻就报道了三起被打伤事件，一个是保安维护工厂利益被人追打，一个是70多岁的老爷子因阻止破坏规划用地树木而被开发商打进了医院，还有个老外给一对中国夫妇劝架也被砖头拍伤……而且类似的事情每天都有好几起。顺便说下，个人对深圳新闻媒体的敢说敢报还是非常欣赏的。

◆又被人问起有PS3为什么还不换高清电视，被纠缠至无奈只好如实相告：1.穷；2.其实我的电视大多数时间都是用来看电视的。

盲先知



○大学时一位好友最近结婚，没法去现场献上祝福，只能远隔千里说上一声：“祥子新婚快乐，幸福美满！”

○Earth，Wind&Fire这支乐队虽然在国内的知名度不是很高，不过他们的音乐确实相当不错，爵士、灵魂、放克、福音、摇滚、舞曲，甚至还有各种民族风格的音乐掺杂其中，有时一首歌里就能包括各种曲风，之间的过渡也相当自然，可谓是把这种混杂风格运用纯熟了。推荐一首《Let′s Groove》，特色一听便知。

胧月

★4月1号无视了所有人的祈使句，这几天遭到疯狂反扑，照这帮禽兽的话来讲就是，“骗人还需要挑日子么？”好在只要切换一下模式，我也可以做到骗人不眨眼，来火并吧。

★感染了山新病后毅然决定，新《钢炼》等中文版好了。

★小结出了ACG的一点坏处——从前但逢有人流鼻血，周围的人必然很关切地叫你把头仰起，再递一条湿的冷毛巾过来；但如今，旁观者只会充满讥诮地看着你问：“看啥成人艺术了？”

羽纹

★上次说过以前宿舍的房东，这次又被现在所租房的房东给气了一回，我才住进去两个月就要面临被“踢”出来的危机，原因是她现在急需用钱而必须把房子卖掉。房东的态度很坚决：“我知道这样对你造成了不便，我会按照合同所写的进行赔偿。”Oh，My God！她这一席话让我顿时“脱力”。

★《MHFO》5.0大更新的内容让人满意，新加入的热气球任务创意不错，而狩人珠的额外技能对猎人杀伤力满点。新怪物吞龙实力很弱，不过用它的素材制作的武器却非常有“个性”，看看右面的斩味图后相信你就能理解这其中的原由。

:ドドン・シザー	
攻撃力：350	リーチ：中
斬れ味ゲージ	+1
水属性：450	
防御力＋46	F 1/2 C

洋葱

★四月有不少好动画，也出现了许多可做QQ表情的好素材，比如《战国BASARA》片尾动画中某黑发女性的表情……

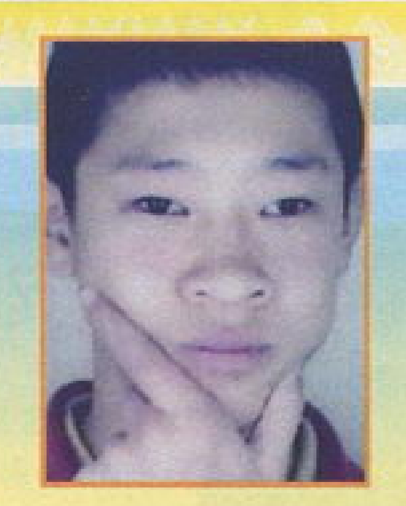
★上辑的寄语中洋葱提到自己家附近开了家很强大的街机厅。得知那有两台《苍翼默示录》后兴冲冲地跑去玩，结果发现两台机子的对战局数和时间都有问题，其中一台的攻击伤害也不正常，和机修谈了半天对方死活不肯调……泪流满面。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

♂ 李澍　　昵称：小雷



性别：男　　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：云南省昆明市五华区瓦仓庄 33 号六单元 501
邮编：650032　　QQ：825468445
电话：0871-3621098
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♀ 姚蔼家　　昵称：草莓

性别：女　　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《乐克乐克》、《啪嗒嘭》
地址：广东省广州市越秀区东湖西路 18 号 803 房
邮编：510100　　QQ：865716718
Email：yaoaijia2006@hotmail.com 电话：865716718
想说的话：喜欢玩休闲游戏的玩家请加我吧，我等着你们哦。

♂ 王丁　　昵称：钉子

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《战神》、《怪物猎人》
地址：安徽省合肥市蜀山区贵池路五十中（西区）九年级一班
邮编：230031　　QQ：853001313
电话：13739279208
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♂ 李旭飞　　昵称：fly

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：全部
地址：广东省广州市海珠区万寿路 69 号 403
邮编：510000　　QQ：327185741
Email：fly327185741@163.com 电话：13422294926
想说的话：动漫游戏同好！

♂ 郭景华　　昵称：死神

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：福建省三明市梅列区沪明新村 15 幢 201 室
邮编：365000　　QQ：768527611
Email：768527611@qq.com 电话：15859861482
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♂ 于振英　　昵称：鱼真硬

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区民航路 30-4 号
邮编：150036　　QQ：380451035
Email：380451035@sogou.com
想说的话：志同道合的来找偶吧。

♂ 刘承之　　昵称：坏男孩

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》
地址：贵州省贵阳市南明区德芬补习学校 144 号
邮编：550000　　QQ：513000979
电话：13017435134
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

♂ 王友润　　　昵称：赏金猎人

性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人》、《重装机兵》、《牧场物语》
地址：广东省潮州市
QQ：1042972335
想说的话：喜欢《重装机兵》的加我。

♂ 郑浩然　　　昵称：★

性别：男　　　年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《怪物猎人》
地址：安徽省合肥市包河区东流路176号4村14幢204室
邮编：230022　　　QQ：921257069
Email：921257069@qq.com 电话：3446815
想说的话：有朝一日，我会拥有所有掌机和家用机。

♂ 朱志明　　　昵称：ZZM

性别：男　　　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》
地址：北京市海淀区核二院马神庙14单元401号
邮编：100840
电话：88025861
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 王洲

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：ACT、A·RPG
地址：江苏省南通市兴公镇兴隆花苑11楼205室
邮编：226371　　　QQ：664871413
Email：wangzhoujie@163.com　　　电话：6618813
想说的话：好的游戏我玩转。

♂ 陈博

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《怪物猎人》
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075
电话：13691274574
想说的话：期待认识更多的人。

♂ 刘成

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《高达》、《口袋妖怪》
地址：四川省南充市顺庆区铁欣路209号1单元6楼左边
邮编：637000　　　QQ：289684317
Email：LCZS6977833@sian.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 吴尚桐　　　昵称：蛋

性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《龙珠》
地址：福建省厦门市思明区文塔里3号锦龙阁903室
邮编：361004　　　QQ：747531173
电话：0592-2915333
想说的话：希望能找个朋友一起玩。

♂ 李跃

性别：男　　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：太多了
地址：北京市朝阳区石佛营西里21号楼1309
邮编：100025　　　QQ：973835215
电话：13811494813
想说的话：这阵子游戏玩不过来了，所以改玩模型了。

♂ 梁浩铭　　　昵称：DMC4

性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场物语》、《传说》
地址：广东省广州市番禺区洛溪新城中学高一（2）班
邮编：511431　　　QQ：471420339
想说的话：喜欢RPG的朋友加我QQ。

♂ 张宏伟　　　昵称：六翼天使

性别：男　　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区安松街74号103室
邮编：150016　　　QQ：771092660
Email：771092660@qq.com 电话：13936523127
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 万涛　　　昵称：涛少父

性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《高达》、《龙珠》
地址：江苏省盐城市亭湖区盐城市沿河中路12号
邮编：224001　　　QQ：598835417
电话：13921876901
想说的话：高达才是硬道理！

♂ 李世清　　　昵称：林断风

性别：男　　　年龄：13
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《三国》、《火影忍者》
地址：浙江省杭州市上城区清河中学八年级（6）班
邮编：310008　　　QQ：504246374
Email：504246374@qq.com 电话：86083825
想说的话：还差得远呢。



掌机王 自由谈

栏目主持 马修

本辑“自由谈”为大家带来了《机战K》的通关后评论，另一篇则是《难忘的高三》，看标题大家也许就猜到这是一篇回忆性质的文章了吧？高考越来越近，又一批学子即将结束高中的生活，珍惜这为目标拼搏的日子，也让那份无瑕的同学友谊永驻心底。

一声叹息

——《超级机器人大战K》通关玩后感

文 古梓



在《超级机器人大战K》（以下简称《机战K》）面世后的一个星期内，笔者几乎完全处于真空状态之下，真可谓“两耳不闻窗外事，一心只通《机战》关”。何解？本作所接受到的礼遇，几乎和两年前的《机战W》如出一辙。想当年，《机战W》从公布到发售后都是非议不断，而现如今的《机战K》的情况简直有过之而无不及。一周目通关后，再反观各种非议批判言论，虽然其中充斥着各种主观论调和“想当然”观点，更不乏因为某些不满“残念”而大肆借题发挥的例子，不过总结起来就一句话，《机战K》辜负众望了。当然，笔者始终认为，评价一款游戏的优劣不能以主观的不满为依据，于是在尝试着令内心稍微平静，之后便有了下文，算是和之前的《非诚勿扰》作个呼应吧。

画如“浮华背后”

其实笔者一直以为，讨论一款游戏素质的高低绝对不应该先入为主地以画面的好坏作为评价的重点，不过这里还是容笔者落俗一把吧，或许在很多《机战》玩家眼中，战斗动画的表现已然成了第一标准。客观地说，本作的战斗动画表现堪称“奢侈”，在其中你可以看到数量远远超过前作的忠实还原原著动画的动态特写，更多地具备不同表

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关

现形式的KO动画，以及更为炫目的光效处理。有了这些，笔者甚至连更细致的机体质感和更为优秀的比例描绘都懒得提及，无怪乎友人笑称，这次的《机战K》真该学家用机那样开头就来上一段“如果觉得眼睛不适，请注意休息”的警告文字。



诚然，这次画面的进化是显而易见的，但不知为何，在部分机体的战斗动画处理上却很是差强人意，甚至有的远没有前作表现来得细致流畅，连掉帧现象都更为严重。经多方验证，笔者不得不做出一个很无奈的判断，本作的战斗动画显然过于两极分化了，有些作品（如《新大空魔龙》、《枪与剑》）的表现堪称完美，但也有些作品（如《神魂合体Godannar》）则是连最基本的流畅程度都没达到。综合之下，对于本作的战斗动画，笔者只能用“华而不实”来形容。

音如“喧嚣之中”

事实上，一进入游戏就会发现一个问题，本作的主题BGM几乎都是套用前作的。这本应该不是个令人过于执着的问题点，但令笔者纳闷的是，有些新的BGM效果俨然比前作还要糟糕，例如某首为了体现危急气氛的曲目，怎么听都像是在上演一出闹剧，很吵很闹甚至还很欢乐，搞得笔者真有种不明所以的感觉。

有鉴于NDS的机能问题，咱的确不应该过分追求声音上的表现，于是乎大量音效也是完全套用前作的例子自然无法回避。当你关闭战斗动画，可以看到下屏两边的“棋子”在互殴，紧接着一堆效果音响起，这个在某些人耳中便成了“噪音”。老实说，如果把这些声音都去掉，你会觉得整个战场静得可怕，甚至完全没有一点战斗的感觉；但有了这些声音，又要说吵闹得很，唉，有时候玩家这种存在体真是难伺候啊。

或许有人发现，本作无论敌我方，机体只要一移动，就都会发出特殊的声音，而且还是根据不同机种设定了多种效果，这下子就更吵了，不过笔者是不是该理解为这是细致表现的一个成果呢。至于各机体的BGM处理还是有其独到之处，如《苍穹之法芙娜》的曲子《Shangri-La》（香格里拉）和《观星者》的《星之扉》就特别美，当然也不能忘了提《新大空魔龙》的BOSS普罗伊斯特的BGM《新世界交响曲第四乐章》。不过令笔者百思不得其解的是，为什么会给《机动战士高达Seed Destiny》的飞鸟配以《ZIPS》作为主题BGM。需知道，飞鸟的命运高达最后一招中出现了好几张过去的痛苦回忆图，明明是悲伤的基调却被配以激昂奋起的曲风，感觉相当违和，远没有《Vestige》（伤痕）来得贴切。



玩如“盲人摸象”

说到“非议”，除了一大堆人单纯以参战作品为由，想当然地认为“没有UC系高达就不是《机战》”，又或者“对没看过的作品完全无爱”之外，遭受更多非议的则是本作的战斗系统，也就是搭档战斗系统和连续攻击系统。

搭档战斗系统，顾名思义，就是两机组队协同作战的系统，很多人会马上联想到“小队系统”，可惜完全不是那么回事。本作中只有二机组队后才能享有援护系操作（即援护攻击和援护防御），而且援护系还仅限于队内，队外无法参与，更令人闹心的是二机组队的攻击目标永远只能是敌单体，万一受到敌人的“连续攻击”时，支援机体甚至连选择回避或者防御的权力都没有，完

全等于被动挨打。惟一感觉有点好处的，是可以让地形适应优秀、移动力又好的机体当成主攻机体，然后拖着支援机体跨越许多地形障碍（要知道，本作的地图几乎就没有一马平川的，地形限制超多，对于一些不会“飞”的机体而言根本就是举步维艰）。

连续攻击系统则更加令人不爽，虽说放弃二机搭档后可以实现对敌方多单位同时攻击，可问题是和该攻击息息相关的AC等级习得条件超级苛刻，基本上大部分角色在没到五十级之前都不能把AC等级升到2级，而传说中的对三组敌人同时攻击的好事更必须要通过“吞”技能芯片来搞定。各位需要明白一点，本作的角色培养系统完全移植自《机战AP》的“技能芯片”系统，换言之没有PP点数直接学习的可能，只能靠从敌方抢来的极少量芯片维持，简单地说，要完全体现连续攻击系统的精妙和爽快，并不是一朝一夕可以做到的，俨然就一“鸡肋”系统。

还有，本作同样继承了《机战AP》的“优秀”产物“回避疲劳”系统并将其彻底“发扬光大”了一把。经验证，在《机战K》中，每成功回避一次攻击（如果是敌方援护攻击则判定为两次攻击），敌方的最终命中率会提升百分之十，以此类推，直到被打中后才让加成归零（《机战Z》中不同类型敌人的攻击是分开计算的，本作则是一视同仁），再配合敌人高得完全不像话的攻击伤害效果，你想玩单机突入一骑当千至少在初期而言危险系数极大。友人戏言：“高技量+反击技能完全可以让敌人摸不到就含笑而终”，不过细想一下，能达到这条件的角色实在是少之又少，对装甲薄弱的真实系机体要求则更为苛刻。

系统这么一整，基本上整个过程中就很难体会到寺田贵信一直宣扬的那种“爽快”感，除非你是个金手指或者修改流狂徒。结果可想而知，不满声音那是不绝于耳，玩家纷纷以泄愤的心态狂批本作，其中更有不吝粗鄙之词的例子。一时间，“水作”、“不用心”、“没诚意”这些还算客气的词汇，已然被用到了极致。

其实笔者也曾和大多数人一样表现出了近乎揭斯底里的抱怨，可当有一天真的静下心来时，才发现了一个我们理解上的重大误区。为什么就一定要援护系操作处处都行？为什么就非得又能保证存活率又能复数攻击？那是因为我们早已经先入为主地把过去那一套系统当成“真理”，当成游戏的“必要前提条件”。于是，一旦制作方给出了新的定义，并且下了多重限制条件后，玩家便怒了——这都什么跟什么啊！殊不知，只不过是之前我们在系统变革中占尽了优势而已。没有了“想当然”作祟之后，再反观这次的系统，则发现“别有洞天”。其实，就是要求玩家在游戏过程中，要擅于判断形势，活用两种系统（“撤退”指令的引入可以随时让搭档战斗系统转入连续攻击系统，只是通关后到底有多少人用过就真是个未知数了），针对实际情况合理适时地做出取舍选择，而不是像以前那样完全不经大脑，不用怎么选择，反正有利的条件都在我方，怎么玩都行。

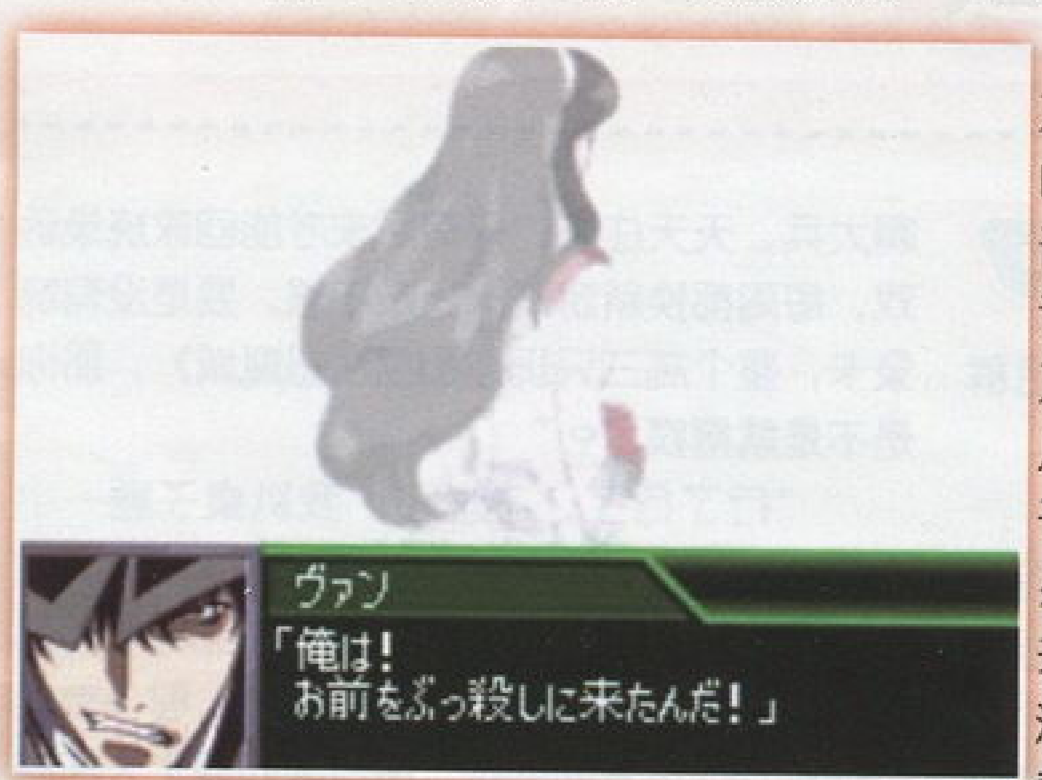
诚然，这次的系统变革实际上并不成功，其中有许多不合理甚至缺乏人性化的地方，但大方向上这么改革却是必要的。只是笔者很怀疑，如此锐意创新的结果是否可以延续下去，或许还在众人没有深刻理解该系统用意之时就已经被否决了其存在价值也说不定。遥想起当年的《第2次机战Alpha》整出个“小队系统”，结果遭受到的非议并不比《机战K》少多少，有时候，玩家的嘴真是杀伤力太大了。

剧如“嚼蜡啃皮”

之所以把个人一直以来最为看重的剧情部分放在最后讲，是因为在大多数国内玩家眼中，《机战》的剧情完全可有可无，甚至于通关流程中都是快进闪过剧情对话的。当然了，这里不讨论孰是孰非的问题，毕竟各人有各人的喜好。不过笔者每次玩到《机战》新作，更加关心的都是内里剧情的编写。就好比我一友人，把《机战K》通关后，批判得最多的也是剧情方面的失败。

纵观近年来“《机战》系列”的剧情编排，基本都是一个路子，引入多部参战动画作品，将各剧本的世界观进行融合，在力图展现原作动画经典场面的同时，也不忘建立彼此的连接，使得所有剧情给人一种“一体化”的感觉。在这点上，《机战W》做得就相当出色，不仅成功地整合了各自的世界观，更将剧本间的融合提升到了一个新的层次上，说它是寺田贵信时期剧本融合度最高的

作品也毫不为过。有了这个前提，当笔者满心欢喜地期待着《机战K》在剧情上能再续前作辉煌之时，本作却着实泼了笔者一身的冷水。



何解？成功的世界观整合不见了，换来的是彻底分割开的几个世界，连整合的精力都给直接省了，我方就那样在三个世界中窜来窜去，不厌其烦孜孜不倦地重复机械化运作流程。剧本融合呢？更是少得可怜，因为世界观完全分割开后，每个作品间的联系少之又少，而且还把整个剧本分割成好几块，每块独立完成各自的剧情，松散得毫无亮点可言。更令人失望的是，所有原作剧本都进行了大幅度的压缩删减胡改，缺乏必要的铺垫和转承，例如《机兽创世纪》中主角路基的“少年得志”就完全没了，再例如开始时期我方还在批判《枪与剑》的主角为复仇而战斗的方式很不正确，结果复仇成功后，这帮家伙居然个个都面带笑意地上前庆祝一番——这都什么跟什么啊。

凑数的剧本更是多到令人无语，《魔神Z》和《破邪大星弹劾凰》纯属凑数这个早在预料之中，可问题是连没有算入凑数领域的《返乡战士》以及《机兽创世纪》都落得个被乱搞的下场，着实令人悲由心生。幸得《新大空魔龙》、《苍穹之法芙娜》和《枪与剑》等的剧情还算还原得不错，也算稍微令笔者感到那么点欣慰。《电脑战机Virtual-On Marz》剧情处理得尤为出彩，不过那多半是因为“世嘉”的亙重郎等精英人士在背后看着，制作方才不敢乱来吧。

本来以为原创剧情应该是挺被制作方看重的一个环节，哪知道本作原创剧情的表现也是几近差强人意之能事。好容易设计出一个外星人作为主角的，米斯特应该可以用他外来人的眼光重新审视这场涉及宇宙的大战，可真正谈及的要点寥寥无几，就自寻烦恼最拿手。惟一亮点便是关于“人类同胞面对外来侵略者的时候为什么还能想着自相残杀？为什么就没有能人去阻止上层的暴走，而放任世界步入如此混乱的局面”的相关质疑，可惜仍旧流于表面。甚至于“外星人”这个设定完全沦为被人吐槽搞笑的切入点：“你真的没有八只手吗？”“其实你有几个脑袋的吧？”“这就是你的本来样貌，骗人！”

至于两个女搭档，安杰莉嘉和谢尔迪亚



的描写不能说不深入。毕竟安杰莉嘉在“觉悟”背后隐藏着的悲伤和担忧，以及谢尔迪亚在“坚强好胜”中流露出的对寂寞的恐惧和对亲人的依靠，在游戏中都有不少笔墨渲染，不过还是没有能够得以升华而使之仍旧不够深刻。反观原创系敌人这边，更是连说的必要都没有，典型就“出娘胎便恶到底”。

其实本作中还存在着许多不尽人意之处，例如机体特殊技能中加成的数值一眼看去全是25%，还有莫名其妙的短得可怜的武器射程，这里就不再长篇累牍。在游戏通关后，笔者看到一串工作人员名单，竟然从中很难找到几个熟悉的名字，这才恍然大悟，本作完全就是一个新人小组开发出来的，就连寺田贵信也不过是个甩手掌柜，光挂了个监督之名（新人小组制作也有好处，至少证明其他小组正在开发《机战》新作，而且开发时间周期已经不短了——友人语）。至此才明白本作素质何以如此之不尽人意，对此，笔者除了发出“一声叹息”外，还能作甚？

难忘的高三

1

“喂，快点帮我，我被一群黑衣人给群殴了！”

“看我用旋风腿给你解围！”

“瞅瞅你，黑衣人没咋的，你把我踢沟里去了……”

“没事，有的是命呢，够你死的。”

“你看那黑衣人，给我一顿打，完事还整整领带。”

……



高三的日子里，好多人的桌子上堆满了复习资料，大家都在为高考准备着，老师也几乎不讲课了，谁有问题就会直接跑到讲台旁去问老师。教室不是那么的安静，因为有好多好学生在一起讨论问题，当然，还有像我一样的几个男孩，用高高的复习资料做掩体，把头放得很低在那聊天，玩手机，或者玩GBA。

窗外阳光明媚，靠着窗户最后两排的男生正在联机玩着《双截龙》，联机线从桌子的底下穿过，两个男孩都把屏幕微微偏向窗户方向，这样能看得更清晰。“又通关了，不玩了不玩了。喂，柱子，这两天天天《双截龙》，我都玩腻了。”

“没办法啊大兵，天天住校，只有周末才能回家烧录游戏，每周都换新游戏你还嫌不够，要是没有烧录卡，整个高三只玩你那盘《恶魔城》，那你是不是就得疯了？”

“行了行了，不说了，我趴桌子睡一小会吧。”

我和大兵两人是好哥们，而且两个人都喜欢玩游戏机。由于上高中后住校，很少有机会去游戏厅或者网吧玩，所以我们两个人在高二的时候攒钱一人买了一个GBA，还有烧录卡。由于我对电脑比较明了解，所以每星期烧录游戏的事就由我来做。高三就是这样，一些人每天忙得要死，总是有学不完的知识，做不完的题，他们的理想就是考上一所好大学；还有一些就是像我们这样的，已经找好了出路，或者只准备上个大专的学生，感觉书本上最基础的东西学明白了就行了，懒得去做那些练习题和卷纸——你是不是想问，自习课联GBA你好猛啊，老师不管你吗？当然管了，高中三年，手机、杂志、漫画、游戏机都被没收无数回了，不过也积攒了经验，如你会知道哪个老师管得松，哪个老师特别多事。

2





铃——

“喂，大兵，下课了别睡了，走出去买瓶汽水去。”

“放学了吗？”

“没有，刚下一节课。”

“才下一节课啊，我不爱动弹，你喝我的吧，我中午买的水还没喝呢。好无聊啊，还有那么多节课怎么熬过去啊。”

“要不咱俩再联会儿《双截龙》？”

“行啊，凑合玩吧，来，双龙模式。”

学习不好的学生都会被老师安排在教室后面，所以后面的学生都是班里的活跃分子，街舞社的、篮球队的、天天玩滑板的……还有游戏狂热分子都在，教室后面的插座总是插着一个充电器，里面充着两节五号电池，为日夜奋战的GBA提供充足电力。但是插座只有一个口，所以经常在GBA没电的时候发现充电器被人拔掉了，而插座上插着一个手机充电器。没办法，插座是公用的，直到一天班里的短信王带来了一个插线板，解决了我们所有的问题。

“柱子，这个星期烧录的是啥游戏？”

“《格斗之王EX2》，老过瘾了，跟街机的《格斗之王2000》可像了。”

“真的？我还以为GBA玩不了《格斗之王》那种效果的游戏呢——赶紧联机。”

“好，来吧。小样的，还跟玩《97》一样的老阵容呗？这跟《97》可不一样，八神没《97》里的厉害。”

“一样，我也玩过《2000》，快点选人，我都够睡一觉的时间了，赶紧选好人我好灭你。”

其实GBA真正联机好玩的游戏不多，每周我回家找游戏都特别费劲，有时候真想，烧录两个单人游戏算了，而且联机效果也不像现在的



PSP、NDS，GBA联机是用一根联机线。

“怎么又掉线了？”

“我说大兵你搓招的时候别晃得太猛了，接口一松动就容易掉线。”

“哎呀，整得我一点兴趣都没有了，要不然下周弄点RPG游戏玩吧。”

“你这话说到我心坎里了，我早有此打算了。”

“我听说有个游戏叫《银河战士》挺过瘾，跟《恶魔城》的玩法挺像的，下周弄个《银河战士》吧。”

“好啊，那另一盘烧录卡弄啥？”

“你看着弄吧，什么游戏都行，别忘了就行。”

3

周末在家烧录游戏的时候，除了《银河战士》，另一盘卡只烧录了个《网球王子》。我们玩游戏经常会遇到剧情被卡住，怎么也玩不过的时候，在学校要是没有攻略又没有办法上网那是最头痛的了。

“儿子你干啥呢？”

“没干啥，老妈。”

“还在这弄电脑呢，都高三了也不知道学习，再玩10分钟就把电脑关了啊。”

“好，马上关，马上完事了。”

“玩个小游戏机还感觉不过瘾是不？还非得连着电脑屏幕玩。”

“……”

还好，在玩游戏机方面，我家人对我管得还是比较宽松的，所谓宽松就是让玩，但时间被限制得超短，高三的时间大部分还是在学校，所以在家少玩点也没什么的。在家里多看看书，学学习，家里人看着也会高兴些，当然，有时候学不进去了也会偷偷地把GBA拿出来玩玩。有时候一玩就把时间忘掉了。

“他爸，你看咱儿子屋台灯还亮着呢，这么晚了还学习呢。”

“这孩子真用功啊，看来咱没白把孩子养这么大，知道学习了。”

“是，现在知道学习了也不晚。”

……

正玩着游戏机的我听到父母的谈话，心里特难受，晚上躺在床上怎么也睡不着，感觉有点对不起父母。我突然有一种要发奋学习的想法，但周一到学校，当我打开书本的时候，我又退缩了——真的是感觉好多东西都不会，好多东西都需要学，一时间不知道怎么办才好。

“柱子，《银河战士》烧录没？赶紧让我玩玩，周末无聊死我了。”

“这呢，还有《网球王子》。”

“嗯……哎？你咋的了？感觉不是你了，有点精神恍惚啊，被雷劈了？”





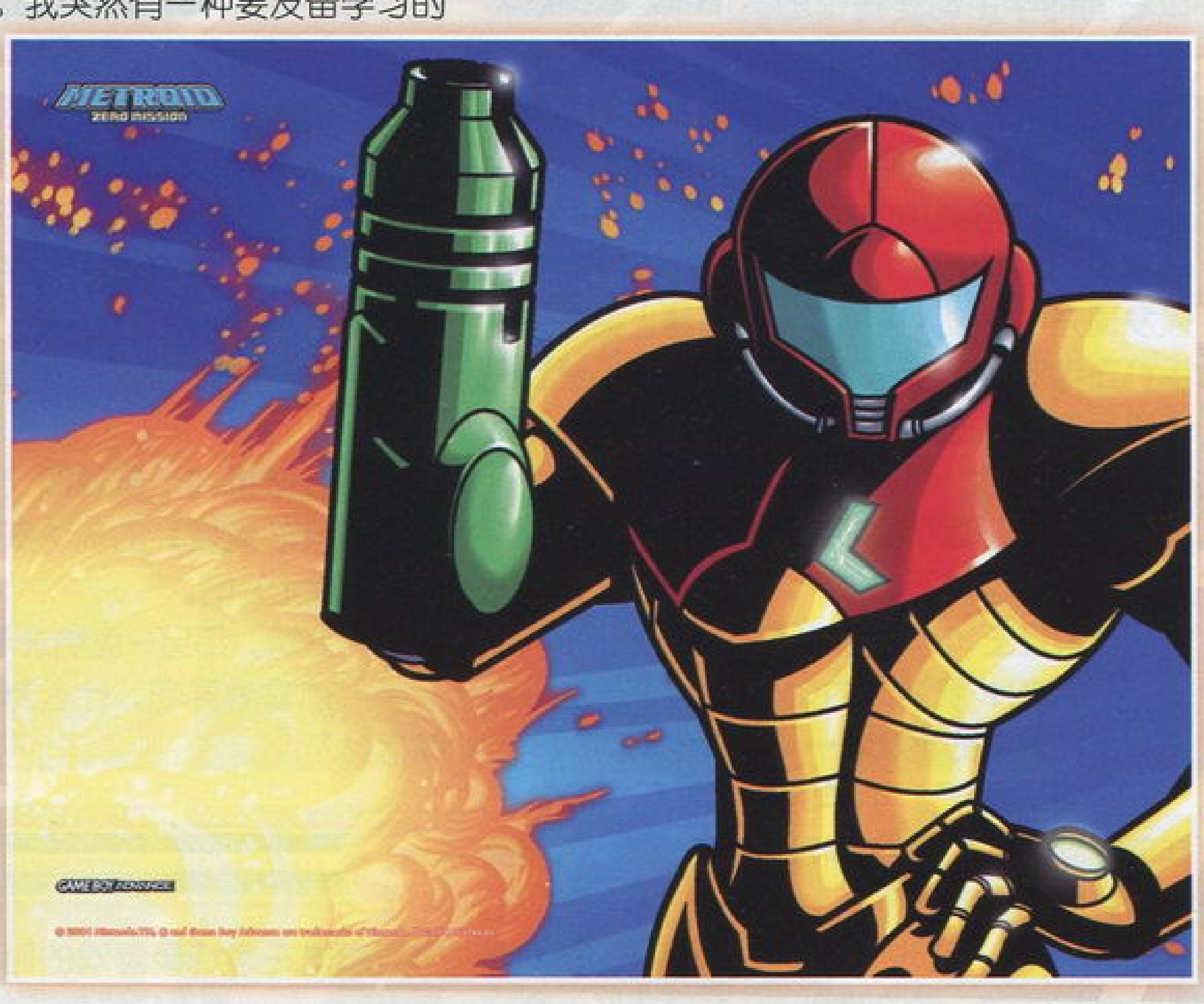
“我说咱都快高考了，可咋办啊？到时候分特低的话哪也去不了就完了。”

“你说学习的事啊，别提了，周末我妈给我一顿山崎龙二的近身必杀，我现在也挺有压力。”

“要我说咱俩把书上题好好看看，咱也不做难题，难的咱也做不了。”

“行啊，就这么着吧——我发现这个‘银河战士’是女的啊，穿得这么厚，白瞎她这个人了。”

“……”



高三就是这样，在学习与游戏当中度过的，现在大专也毕业了，刚刚找了份工作，不再像以前那样有大段的时间去玩游戏了。晚上坐在床上打开自己的NDSL，几乎烧录卡里的所有游戏都还没碰过。记得高三时大兵为了玩《银河战士》，差点把我那本有攻略的《掌机王》给翻烂了，呵呵。突然想起了高中的那些日子，就把他写了下来，希望看到的人能产生共鸣。



iPhone 料理妈妈

◆Taito◆ETC

评论人 海贼王子 评分 9

由于是移植自NDS版，所以本作无论是系统、画面还是音乐，甚至是可供烹制的菜肴与NDS版相比都没有发生太大的变化。对于已经玩过NDS上两作《料理妈妈》的本人来说，这种似曾相识的感觉让我从进入游戏的一瞬间就有一种莫名的亲切感，而且这种亲切感让人一度产生了就是在玩NDS版的错觉。

看到这里，你也许会觉得这款游戏应该和NDS版没有太大的区别，毕竟《料理妈妈》主要依靠触摸屏进行游戏，对于同样拥有触摸屏的iPhone来说，一款同名游戏自然不应该有太大的差别才对。一开始我也是这样认为，尤其是开机后听到那与NDS版毫无二致的旋律、看到那熟悉的游戏画面时，更是进一步加深了我的这种猜测，不过等到真正进入游戏后，我才发现自己的猜测大错特错。

由于硬件上的区别，所以本作和NDS版实际上有着许许多多的不同之处。举例来说，因为iPhone只有一个屏幕，所以NDS版原来分散在两个屏幕上的内容被整合在了一起，这就使得在做某些动作的时候屏幕空间会不够用。不过不要紧，此时重力装置就起到了作用，当玩家所做的动作占用的画面较多时，系统就会提示将本来横着的机器翻转过来竖着进行游戏，问题便迎刃而解。此外，像一些倒水倒汤的动作，也从NDS版中的触摸划动变成了更加接近真实情况的倾斜机器，这当然也是托了重力装置的福。



总而言之，Taito这次在保留NDS版《料理妈妈》全部精髓的基础上，又借助iPhone独有的硬件条件，取长补短地创造出了一款看上去似曾相识却别有洞天的游戏。

NDS 横行霸道 唐人街战争

◆Rockstar Games◆ACT

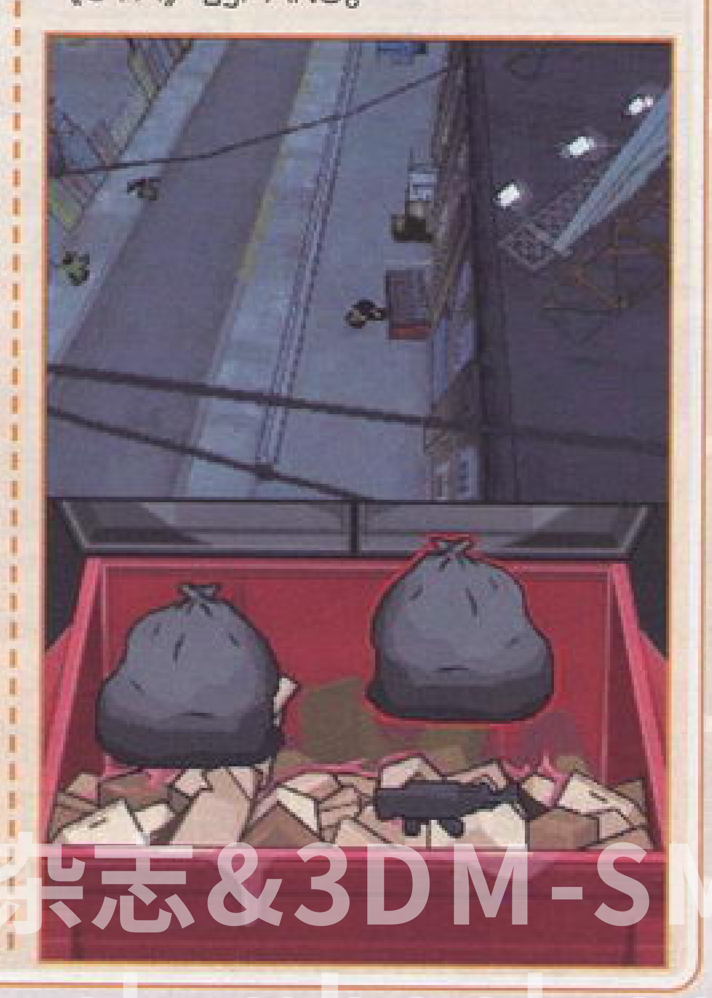
评论人 影翼火 评分 9

本作玩起来绝对是真正的《GTA》感觉，这会让你重新审视NDS的机能，而且你也会了解到，原来NDS也能玩原汁原味的《GTA》！正如“R星”的承诺一样，本作绝非粗制滥造之作，而是一款精品。

本作的画面看上去十分舒服，场景也够大，一开始还迷路了——看了地图才知道，原来这里就是《GTA4》的自由城。在城市中游荡的我，发现居然还能翻垃圾箱，这算是本作的创新吗？而且垃圾箱里还有许多奇特的物品，看来在这里拿枪也可以省钱。至于赚钱嘛，基本可以完全靠贩毒来获取，我随便卖点就上千元，看来本作中玩家不用为钱担忧了。

本作的系统绝对完美，可以说是媲美《GTA4》，同时也有独特的触控笔操作，结合双屏，做任务时不用担心走错路了，因为下面有GPS地图引导。除了GPS导航等外，用触摸笔撬车很有真正偷车的感觉，只要你的手稍微慢一点，那就等着被警察抓吧。电台播放的中国风音乐让我很有亲切感，撞车时的物理效果出色，车辆行驶时的碰撞会使车灯破碎或车体破损。而节奏也有加快，我发现人跑的时候感觉像在飞一样，这里我不是特别满意，因为砍不到人，汗……说缺点的话，应该就是视角问题吧，开车时视野短，经常会因为看不见路而撞车。

麻雀虽小，但五脏俱全，这是一款真正的《GTA》，同时也是一款真正的掌上《GTA》，推荐给所有《GTA》的FANS。





看过了《高达00》之后对里面的机体印象不深，因为大多数机体都感觉不怎么好看，惟一算是比较喜欢的是杂兵机Overflag（=_=）。不过在逛的时候看到有卖BB战士版的第二季主角机00高达的模型，看价格还算可以就拿了回去。之后因为忙，只装了两三个件就放在那里了。刚过一天，某友发来消息：“00高达的BB战士今天出了个带0—Raiser的加强版，好像很帅啊！”听了之后直接无语，我买的时机还真“准”啊…… **栏目主持：盲先知**

七龙战记

NDS 日版

セブンスドラゴン

秘技

○隐藏名字

在建立新人物时，输入以下名字的话，新建立的人物会得到技能点+1的奖励，不过人物不能改名，要不要用这些怪怪的名字就由玩家自己定夺了。

@ちびきゃら	战士1
@とーくはた	战士2
@のしんでい	战士3
@ただけまし	战士4
@たでしょう	盗贼1
@か？すこし	盗贼2
@でもはつば	盗贼3
@いびまでの	盗贼4
@わくわくを	武士1
@ていきょう	武士2

@できたとし	武士3
@たらそれに	武士4
@まさるよろ	骑士1
@こびはあり	骑士2
@ません。は	骑士3
@んぺんのは	骑士4
@うもぜひた	法师1
@のしんでく	法师2
@ださい。ぶ	法师3
@ろでゅーさ	法师4



@のこだまり	医师1
@えことでぃ	医师2
@れくたーの	医师3
@にいのうか	医师4

@ずやてした	公主1
@ではみなさ	公主2
@のぼうけん	公主3
@にさちあれ	公主4

太空侵略者 极限2

NDS 日版

スペースインベーダー エクストリーム 2

秘技

○解锁要素

在以任意路线通关一次之后，游戏会开启“关卡选择模式”，玩家可以挑战自己曾打过的关卡，而没有进入过的关卡则不能挑战。如果玩家完成了全部11个关卡，那游戏会开启“极限模式”，极限模式的关卡配置和普通关卡完全不同，可以看作是全新的关卡，其难度也比普通的高出许多。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 电击学园RPG 维纳斯十字架

电击学园RPG クロス オブ ウィーナス

金手指

◯GameID：CX9J 56165cbf



按SELECT金钱最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
00000104 000F423F
D2000000 00000000
```

按SELECT硬币最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
1000010C 0000270F
D2000000 00000000
```

按SELECT全消费品数量最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 00000063
C0000000 00000018
D8000000 00000D84
DC000000 00000007
D2000000 00000000
```

按SELECT等级最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 00000063
C0000000 00000009
D7000000 000024D4
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT当前HP最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 0000270F
C0000000 00000009
D7000000 00002494
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT当前EP最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 0000270F
C0000000 00000009
D7000000 0000249C
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT HP上限最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 0000270F
C0000000 00000009
D7000000 000024A4
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT EP上限最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 0000270F
C0000000 00000009
D7000000 000024AC
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT攻击力最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 000003E7
C0000000 00000009
D7000000 000024B4
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT防御力最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 000003E7
C0000000 00000009
D7000000 000024BC
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT体力最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 000003E7
C0000000 00000009
D7000000 000024C4
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

按SELECT精神最高

```
94000130 FFFB0000
B23D4358 00000000
D5000000 000003E7
C0000000 00000009
D7000000 000024CC
DC000000 0000033E
D2000000 00000000
```

NDS 日版 家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人

家庭教师ヒットマンREBORN DS フェイトオブヒートII 命运のふたり

金手指

◯GameID：YRGJ 71bd0399

主码

```
00001DB2 4332324A
35E458FA 10B7EFC4
```

按SELECT画廊全开

```
13DC615E 05400004
85CC3AF2 000F0001
38239F91 00000000
E5CC3AB6 000FFFFF
E5CC3B72 FFFFFFFF
E5CC3B4E 007FFFFF
```

金钱最高

```
E5CC2DEE 05F5E0FF
```

战斗组队全开

```
85CC3C7F 20070001
C7DC6091 00000000
C5CC3C76 0000000F
```

战斗组队全完成

```
E5CC3C4E FFFFFFFF
E5CC3C4A 0FFFFFFF
```

按SELECT卡片全开

```
13DC615E 02400004
85CC3602 21F40001
C7DC600D 00000000
```

按SELECT道具全开

```
13DC615E 02400004
85CC3582 20570001
C7DC600D 00000000
```

按SELECT人物全开

```
13DC615E 02400004
85CC2DE2 202C0030
C7DC606C 00000000
```

按SELECT全人物99级

```
13DC615E 02400004
85CC2DFA 202C0030
C7DC600D 00000000
```

HP不减

```
E5DC60EE E59F001C
E5DC60EA E5900000
E5DC60E6 E59F3018
E5DC60E2 E0800003
E5DC60FE E1520000
E5DC60FA E2820C0D
E5DC60F6 21D130B0
E5DC60F2 31D036B2
E5DC60CE EA045209
E5DC60CA 02104D28
E5DC60C6 00012890
15CD28AE 02000D48
15CD28AC 0100E582
E5CD28AA EAFBADED
```

按SELECT+↑我方FG100

```
13DC615E 08400044
A5CC2D46 00000064
C7DC9946 00000000
A5CC2D46 00000064
C7DD6832 00000000
A5CC2D46 00000064
C7DD77FE 00000000
A5CC2D46 00000064
C7DD46AA 00000000
```

CP不减

```
E5DC60AE E59F2018
E5DC60AA E5922000
E5DC60A6 E59F3014
E5DC60A2 E0822003
E5DC60BE E1500002
E5DC60BA 31D016B6
E5DC60B6 E1C016B4
E5DC60B2 EA0425DC
E5DC608E 02104D28
E5DC608A 00013590
15CCF822 02000C0D
15CCF820 0100E28A
E5CCF83E EAFBDA1A
```

按SELECT+↓敌人CP0

```
13DC615E 08400084
A5CC2D46 00000000
C7DD559A 10000000
A5CC2D46 00000000
C7DD2546 10000000
A5CC2D46 00000000
C7DD3432 10000000
A5CC2D46 00000000
C7DD03FE 10000000
```



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

模魂志 No.32

大16开152页+DVD

回应读者长久以来对内容扩充的需求，从本辑开始《模魂志》正式扩版至152页！全新的栏目让内容更加全面，每位读者都能找到属于自己的新亮点。本辑更为大家带来高达模型的神级改造专题，充满神秘气息的四圣兽高达机体展示出另类的高达魅力。配合全新改良的模型制作以及玩具评测，扩版后的新一辑《模魂志》是您不容错过的精品读物。



4月24日 全国上市

游戏·人 第32辑

大16开128页+音乐CD

游戏文化的春季大餐，五一假期的精品读物。全新栏目，游戏吉尼斯第一弹；卷首特稿，讲述改变游戏规则的网络发行；传世之书，回顾欧美游戏杂志的历史轨迹；滩边旧拾，老牌厂商TAITO传奇；游戏军火库，追忆安布雷拉公司；动漫秀，漫谈动漫世界的战斗设计；另有邪道攻略、小说栏目回归。音乐CD精选超过60分钟的近期游戏音乐精华，不容错过。



4月28日 全国上市

声优殿堂——人气声优情报&写真全书

128页16开精装特辑+珍藏DVD-ROM

恋声癖的必藏专辑。本书将带您认识声优工作的台前幕后、酸甜苦辣，及不为人知的逸闻趣事。书中囊括了100位时下正活跃于各大动画游戏中的人气声优，带您回顾那一个个经典角色的演绎，分享我们共同获得的感动。此外，光盘中还有海量美图供您一饱眼福，更全面收录了声优爱好者不得不收藏的优美歌曲、各种趣味音频以及热门大作见面会视频，绝对超值！



4月28日 全国上市

大家的初音未来 VOCALOID2家族全书

112P全彩16开精装特辑+DVD-ROM

第一本系统介绍大人气网络虚拟偶像“初音未来”的专辑。内容涵盖初音系列介绍、经典同人插图、网络人气作品等等。更强势推出初音全攻略，系统的文字介绍、简明直观的图片示例，从最基础开始手把手教你成为合格的调教师。随书更附带内容丰富的DVD-ROM，从软件、素材到人气作品MP3及专业影像，满足初音系列FANS的每一个要求。



4月28日 全国上市

游小说

第25辑

CAPCOM《生化危机》官方小说比赛大奖得主——《生化危机 空白玫瑰》全新登陆；不朽名作《潜龙谍影2》剧情小说震撼登场，跟随斯内克与雷电的脚步一同进入错综复杂的故事中；此外，PS2最经典RPG之一——《影之心2》精彩剧情小说，渐渐步入尾声的《前线任务4 艾尔莎》以及大受好评的《生化危机5》也将让您充分享受到阅读的快感。



4月30日 全国上市

《最终幻想VII 再临之子》官方小说

《最终幻想VII》官方小说——《On The Way to a Smile》大合集！其中除了被改编为动画的《丁赛尔篇》和曾经发表过的《蒂珐篇》外，更全新推出了《巴瑞特篇》、《那那岐篇》、《尤菲篇》、《神罗篇》以及《生命之流篇》，全部由《最终幻想VII》的编剧野岛一成撰写。此外，本书还将特别收录艾丽丝死后在生命之流的旅程故事——《星之彼端的少女》。

On The Way to a Smile
《最终幻想VII 再临之子》官方小说
最终幻想VII

5月上旬 全国上市

最终幻想VII 再临之子完全版

双DVD＋32页别册

最新蓝光版电影完全收录
新增三十分钟全新内容
优质中文字幕翻译
480P高画质DVD

特别附送外传OVA动画
《On The Way to a Smile：丁塞尔篇》
及更多精彩的官方特典供您观赏

《最终幻想VII 再临之子》的终极版本
所有FANS的不二选择！



已上市，各地报刊亭销售中

最动漫

Tot.25

《人气动画完结纪念》与你再次感受经典；囊括众多热点新番的最评点协助你快速扫雷，锁定目标；特别企划《“S”和“M”的故事》为你展现漫画半个世纪的辉煌。MV地带特别奉献全7部《空之境界》官方主题曲MV，此外DVD还收录《翼春雷记前篇》，《旋风管家 OVA》等精彩内容；豪华版不仅有独占CD芳溪，更附送钢之炼金术师FA纹章镜，如此超值你千万不能错过！



已上市，各地报刊亭销售中



发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

本月底PSP上的《Persona》对于老玩家来说想必会是一款吸引力相当大的作品，而为了能让更多的玩家来尝试本作，厂商在游戏难度和节奏方面进行了一定的调整。特别需要注意的是，提前预约这款游戏的玩家还能得到双CD的游戏OST，PSP版《Persona》的OST只有通过这个途径才能得到，不会单独发售，因此喜欢这款游戏的玩家一定要趁早预约哦。同日发售的NDS游戏《迷宫与水坝》虽然名气不响，但是游戏独特的风格让它看起来也十分吸引人，喜欢原创作品的玩家值得留意。

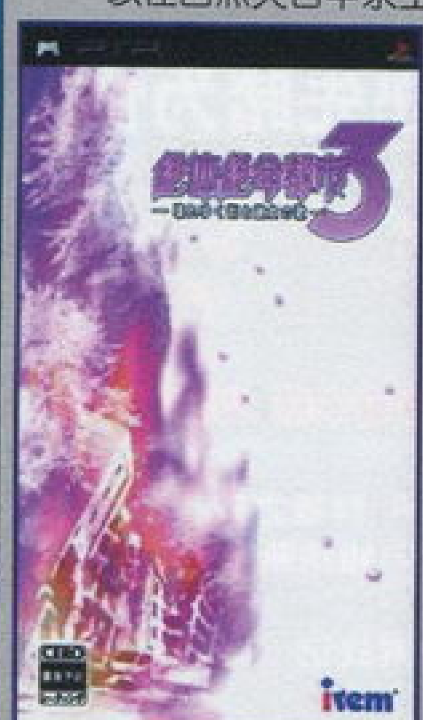
NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年4月					
23日	风云！大笼城	风云！大笼城	nn.System	SLG	3990日元
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Atdink	SLG	5500日元
23日	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
23日	最后的子弹	ラストバレット	Furyu	AVG	5040日元
29日	由我制造	メイドイン俺	Nintendo	ETC	4800日元
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	RPG	5040日元
29日	火影忍者 疾风传 忍列传III	NARUTO －ナルト－ 疾风传 忍列传III	Takara Tomy	FTG	5040日元
29日	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	5040日元
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	SLG	5040日元
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	ACT	29.99美元
15日	噜咕大对决	Roogoo Attack！	SouthPeak Games	PUZ	19.99欧元
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media–5	ETC	3800日元
21日	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう！2	SEGA	SLG	5229日元
21日	由我守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	ACT	5040日元
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	AVG	5040日元
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
28日	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷·螺	Alchemisit	AVG	3990日元
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	AVG	5040日元
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	4980日元
28日	魔女传奇 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一Software	RPG	5040日元
30日	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	5980日元
2009年6月					
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
9日	吉他英雄巡演 摩登演奏	Guitar Hero On Tour：Modern Hits	Activision	MUG	39.99美元
11日	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	5500日元
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	AVG	5040日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
25日	不可思议游戏DS	ふしぎ游戏DS	Idea Factory	AVG	5040日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half–Blood Prince	EA Games	A·AVG	29.99美元
未定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
未定	歌谣世代	ザ☆歌谣ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
2009年7月					
21日	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
30日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	PUZ	5040日元
2009年10月					
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level–5	RPG	售价未定
2009年秋					
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level–5	AVG	售价未定
未定	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
发售日未定					
未定	沙加2 秘宝传说（暂名）	サガ2 秘宝传说	Square Enix	RPG	售价未定
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	二之国	二ノ国	Level–5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声



4.23 ■Irem ■A · AVG ■5040日元

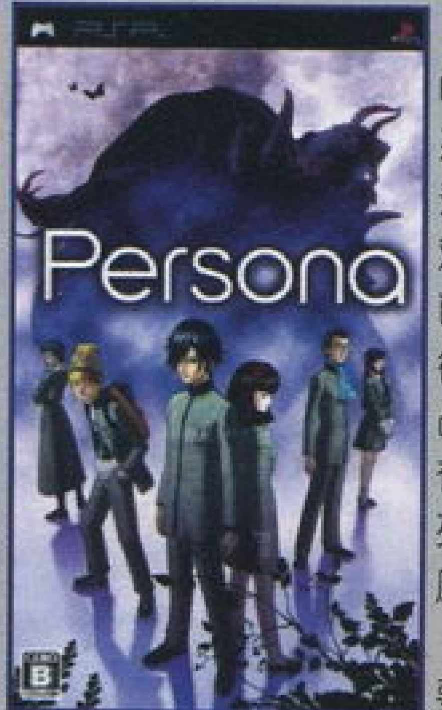


以在自然灾害中求生存为题材的动作AVG“《绝体绝命都市》系列”首度登陆掌机平台，本作中玩家可以从两名主人公中任选其一来进行游戏，在突如其来的地震中逃出生天。游戏中包含了很多应对自然灾害的常识，仔细阅读无疑会获益匪浅。不仅如此，本作还活用了PSP的联机功能，最多允许4名玩家共同挑战任务，如果挑战成功的话还会得到各种额外奖励。

Persona



4.29 ■Atlus ■RPG ■5229日元



本作是1996年发售于PS平台的“《Persona》系列”第一作《女神异闻录Persona》的复刻版，游戏不仅加入了全新的过场动画，在系统的细节方面也进行了更加体贴的调整。比如战斗速度变得更快，游戏中有更多存盘点等等。作为系列的开山之作，《P1》在风格上和后来的《P3》、《P4》都有很大的差别，想要体验该系列元祖作品魅力的玩家没有拒绝这款佳作的理由。

PLAYSTATION PORTABLE

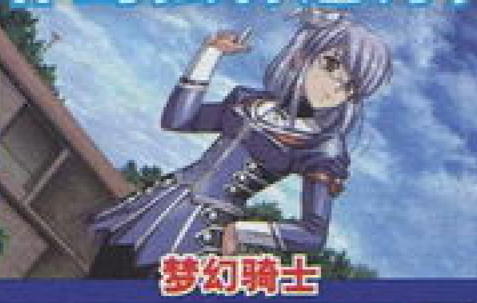
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年4月			
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	絶体絶命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A · AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A · RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	Atlus	RPG	5229日元
29日	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A · RPG	5040日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル!	NBGI	AVG	5229日元
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	ACT	39.99美元
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザ・ソウル6	SCEJ	FTG	4980日元
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ~T-Wave~	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3990日元
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S · RPG	5040日元
28日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	5040日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.99美元
4日	新世纪福音战士 序	エヴァンゲリヲン：序	NBGI	A · AVG	6090日元
4日	西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自信的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	Cyber Front	AVG	3990日元
16日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	4980日元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A · RPG	3990日元
25日	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb.	AVG	5040日元
25日	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学院モノ。2	Acquire	RPG	5229日元
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ-	SEGA	MUG	6090日元
9日	世界因我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス	Global A Entertainment	RPG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
23日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A · AVG	售价未定
未定	伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记	イースⅠ&Ⅱ クロニクル	Falcom	A · RPG	5040日元
		2009年8月			
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2009年春			
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队


梦幻骑士


对决传说


初音未来 女歌手计划

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



战国BASARA 群雄之战
电击学院RPG 维纳斯十字架
外星战役
捉猴啦 比波猴战记
零・超兄贵
新世纪福音战士
　　钢铁的女友特别篇 携带版
唐金拳击
吉安娜姐妹
忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼
蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

随盘附送

最新热门游戏火热附送



1款PSP ISO
战国BASARA 群雄之战
5款NDS ROM
太空侵略者 极限2
忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼
无限边境 超级机器人大战 OG传说（中文）
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘（中文）
游戏王5DS 星尘极速
　　世界锦标赛2009（中文）

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》OST等着你。

电影前线 最新大片前瞻

冰河世纪3 恐龙的黎明

速度与激情4片花

哈利波特与混血王子

口袋特企

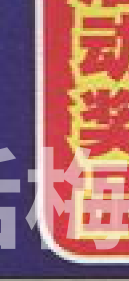


《天诛4》部分难点训练关卡演示（上）

《口袋光环DVD》Vol.109有奖问答题目

在“天诛4”第一个训练关卡的演示中，羽纹用连续忍杀干掉了几个敌守卫？

A：2个　B：3个　C：4个


本辑活动奖



U2DS 烧录卡 3名

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年5月14日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第111辑上公布，敬请关注。





三等奖

北通三代直插座充 BTP-6369 1名

北通移动音箱 BTP-6387 1名

北通Q仔方格主题EVA包 BTP-5531 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

北通水晶盒 BTP-5355 1名

北通碎斑主题布挎包 BTP-5530 1名

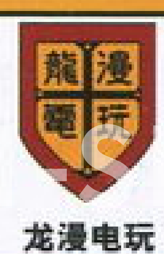
本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组





龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

ISBN 978-7-89476-151-4



ISBN 978-7-89476-151-
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）